antitudine
Sanki
AH,BD!
fanzin de benzi desenate
pentru promovarea BD si a autorilor de BD:_vol. 12, 2008 40p.
SyndiCART.promotion

KAERU

BANDA DESENATÃ: FORMÃ DE SPATIALIZARE VIZUALÃ A DIEGEZEI*

*de **I**oan **F**laviu **P**atrunjel (P.I.F.)

contributors:
Nicolae Florin Radu SPOITORU *nicolaeflorinradu@yahoo.com*
Marian Mirescu MAXIM *marianmirescu@yahoo.com*
Alexandra Dan *ingerulmeunegru@yahoo.com* / **Daniel Rizea DARIZ** *dariz3000@yahoo.com*
Catalin Gospodin GOSPO *gospo_gospo@yahoo.com*
Alexandru Ciubotariu *www.ciubi.go.ro*
Cristian Loghin CORTO *loghincristian@yahoo.com* (**#1**)
Costin Patru *erwin_romell@k.ro* / **Nic Moldoveanu** *http://cartoons.home.ro* (**#2**)
Valentin Iordache *artacme@yahoo.com* / **Ionut Popescu** *artacme@yahoo.com*
Matei Molner MUTLEY *gmatley@yahoo.com* (**#3**) / **Sandu Florea** artacme@yahoo.com
Alexandru Negoita DOMINUS *http://dominus.3x.ro*(**#4**)
Alex.POPA *richardhalo@yahoo.com*, **Cosmin BADOI,**
Florina Moldoveanu *florina_m12@yahoo.com*,
Cristina Anghel *inakadiaego@yahoo.com*(**#5**)
Ovidiu S., Clau S., Daniel Horia KAERU *seinengappi@yahoo.com*, (**#6**)
JK-Joanna KARPOWICZ, DreamWave *waverdan@yahoo.com*, **Macedon RETEGAN,**
Robert SIMON *robikillborn@yahoo.com*,
Eric DESIDERIU *ericdesideriu@yahoo.com*,
Robert TROJANOWSKI *http://www.maszum.prv.pl/*, *OmE*(**#7**)
Laurentiu Mates AVATAR...stripgenerator (#8)
Raluca Giurea, Iulian Florin Duna GIULOTTO...(#9)**
Ioan Flaviu PATRUNJEL PIF (#13)

Distributors: **CLAU S., RORK, SPOITORU, ZUBAIDA,DOMINUS,GRAPHITE, EDDIE, CORTO, JK, KAERU,Florin Leodor...**

Iti plac benzile desenate? Vrei sa faci benzi desenate?! sa inveti? Aha, FACI benzi desenate?!? Vrei sa publici? sa distribui **Sanki**? Vrei sa-i cunosti si pe CEILALTI? Ha, simplu! Scrie-ne! ***artacme@yahoo.com /syndicart.promotion@gmail.com***
http://sanki.syndicart.net/

Sanki vol.12, octombrie 2008
concept & DTP: **Marian Mirescu** *bedeaua@yahoo.com*
coperte: extrase din "Colinele din Korad" de Daniel Horia KAERU

BANDA DESENATÃ: FORMÃ DE SPATIALIZARE VIZUALÃ A DIEGEZEI

Pãtrunjel Ioan Flaviu, Cluj-Napoca, 2008

INTRODUCERE
Capitolul I. Notiuni generale despre banda desenata
Capitolul II. Deductia categoriilor specifice benzii desenate
2.1. Justificarea utilizării termenului „deductie"
2.2. Lectura benzii desenate reprezintã un proces analitic
2.3. De la deductia categoriilor benzii desenate la dialectica artei secvential
Capitolul III. Cum definim si construim spatial banda desenatã
3.1. Justificarea utilizării conceptului de spatiu
3.2. Spatializarea vizualã a diegezei în banda desenatã
3.2.1. O inventie neexploatatã
3.2.2. Imaginile dispuse în secvente reprezintã spatial timpul si miscarea
3.3. Rolul invizibilului în diegeza benzii desenate
3.3.1. Arta Invizibilului
3.3.2. Invizibilul în calitatea sa de intermediar pentru banda desenatã
3.3.3. Invizibil si imaginatie în banda desenatã
3.4. Caseta: o imagine în dezechilibru
Capitolul IV. Scopofilia în lectura benzii desenate
4.1. Diegeza în banda desenatã
4.2. Scopofilia în banda desenatã
4.2.1. Diegezã si scopofilie
4.2.2. Mickey Mouse aspirã identitatea cititorului
Concluzii
BIBLIOGRAFIE

Scott McCloud
de Scott McCloud

BANDA DESENATÃ: FORMÃ DE SPATIALIZARE VIZUALÃ A DIEGEZEI

de **I**oan **F**laviu **P**ãtrunjel

Titlul prezentei lucrări concentrează în câteva cuvinte ceea ce continutul său explicitează amănuntit. Considerăm necesară justificarea fiecărei sintagme utilizate atunci când ne referim la teoria benzii desenate. Banda desenată: formă de spatializare vizuală a diegezei, va fi explicat pe parcursul acestei lucrări, fiecărui termen sau sintagme care îi apartin alocându-i-se câte un capitol sau subcapitol unde, alături de terminologia specifică benzii desenate, vor fi introduse diverse analogii cu alte discipline – fie ele stiintifice, artistice sau filosofice – care s-au ocupat de problematica spatiului si timpului. Lucrarea se împarte în 4 segmente:

1) Primul capitol oferă o perspectivă de ansamblu a principalelor probleme introduse o dată cu banda desenată. Aici sunt expuse notiunile generale care alcătuiesc limbajul benzii desenate, precum si semnificatia lor tehnică, rolul pe care îl au imaginile si cuvintele în descrierea parcursului narativ alcătuit din secvente.

2) Al doilea capitol pune accentul pe procesul creatiei si tratează banda desenată din punct de vedere arhitectural, precizând tehnicile de constructie paginală a demersului narativ prin secvente vizuale, în paralel cu implicatiile pe care acest demers le pune în joc. Implicatiile cele mai generale se impun a fi cele referitoare la reprezentarea spatială a timpului si miscării, conform unei alternante între vizibil si invizibil, între asemănător si diferit, între continuu si discontinuu.

Deductia categoriilor specifice benzii desenate, urmăreste să demonstreze că banda desenată utilizează un limbaj specific conform unei gramatici specifice care urmează o logică în care elementele cele mai generale au rol de categorii. Acest sistem nu poate fi aplicat în afara benzii desenate, de aceea precizăm că nu avem pretentia elaborării unei metafizici sau ontologii care să explice lumea în general. Totusi, în limitele universului benzii desenate, sistemul are valoare ontologică, alcătuind premisele în functie de care se ordonează orice încercare de constructie a benzii desenate. Deductia noastră porneste de la definitiile benzii desenate utilizate de Will Eisner si Scott McCloud, unii dintre putinii teoreticieni care s-au preocupat de acest fenomen. Pe parcursul acestui capitol, vom ajunge să definim banda desenată în functie de vizibil si invizibil, cele mai generale concepte în care se înscriu elementele utilizate de către banda desenată.

3) Al treilea capitol, *Cum definim si construim spatial banda desenată*, se împarte în 4 subcapitole.

3.1. Justificarea utilizării conceptului de spatiu
3.2. Spatializarea vizuală a diegezei în banda desenată
3.3. Rolul invizibilului în diegeza benzii desenate
3.4. Caseta: o imagine în dezechilibru

Cele 4 subcapitole urmăresc fiecare să expliciteze modul în care sunt utilizate categoria vizibilului si categoria invizibilului în banda desenată.

Vizibilul va fi tratat în al doilea subcapitol, ca limbaj al benzii desenate înscris într-un spatiu specific acesteia. Limbajul benzii desenate, alcătuit din semne si simboluri grafice transpuse pe un suport bidimensional, de obicei hârtia, creează un spatiu unic pe care îl vom compara si distinge de celelalte arte care utilzează imaginile vizuale: scrierea, pictura si cinematografia.

Subcapitolul *Rolul invizibilului în diegeza benzii desenate* preia limbajul benzii desenate, tratat în precedentul subcapitol drept fenomen de intersectie spatial-vizuală, pentru a explica invizibilul sau gramatica benzii desenate, în măsura în care acesta stabileste regula de sugestie a iluziei timpului si miscării prezente pe parcursul lecturii. Aici vom vorbi despre reprezentarea spatială a timpului, despre intervalul dintre casete, care functionează ca un intermediar între momentele sugerate de cadrele desenate prin care se pot nara povestiri sau dramatiza idei.

În 3.4., *Caseta: o imagine în dezechilibru*, am inserat discutia despre invizibil în calitatea sa de intermediar si discutia despre caseta de bandă desenată înteleasă ca imagine în dezechilibru pentru a explica amănuntit afirmatia lui Benoît Peeters care sustine caracterul de incompletitudine specific benzii

Nota: Evidentierile cromatice din text apartin editorului

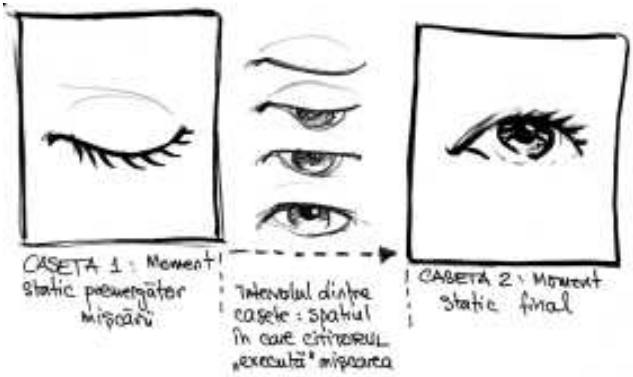
desenate. Am fãcut acest lucru ajutându-ne de viziunea lui Hoffstadter asupra teoremei lui Gödel.
Discutiile din acest capitol reiau unele interpretãri din istoria teoriilor benzii desenate pentru a nuanta analogiile pe care Scott McCloud, Will Eisner, Benoît Peeters, Rodolphe Topffer, Goethe si altii le fac între banda desenatã si fizicã, muzicã, filosofie si arte, acolo unde se referã la spatiu, miscare si timp. Pe scurt, întregul capitol aratã modul în care imaginile statice – vizualul transpus spatial împreunã cu invizibilul, pot reprezenta un parcurs diegetic, adicã modul în care se poate povesti prin imagini vizuale juxtapuse în secvente.
4) Al patrulea capitol pune accentul pe cititor, pe motivatia care îl determinã pe acesta sã lectureze banda desenatã. Vom observa cã aceastã motivatie ni se dezvãluie a fi o specie aparte de plãcere în care privirea joacã rolul fundamental. Vom trata, deci, despre plãcerea lecturii benzii desenate, sau scopofilia angajatã în acest parcurs.
Aici vom explica etimologic ce înseamnã diegeza pentru a o integra ulterior în procesul lecturii si efectelor sale de ordin psihologic. Datoritã faptului cã ne este imposibil sã stabilim teritoriul în care se produce efectiv diegeza, am ales sã folosim ca un postulat acest termen în capitolele din prima parte a lucrãrii si sã îl explicãm separat în capitolul 4. În principiu, întreaga lucrare tratează despre o formã a discursului diegetic, de aceea considerãm justã aceastã complicatie de ordin structural.
Scopofilia în lectura benzii desenate face trecerea de la tehnica de constructie a benzii desenate, la impactul psihologic produs pe parcursul lecturii. Cu alte cuvinte, de la cauzã la efect. Întrebarea: **De ce citim bandã desenatã?** îsi va afla rãspunsul, sau unul dintre rãspunsuri, în operele lui Mulvey care a explicat psihanalitic lectura benzii desenate în paralel cu cinematografia. Scopofilia sau plãcerea provocatã de lectura benzii desenate ar fi, conform acestei interpretãri, fondatã pe identificarea de tip narcisic cu personajul si pe voyeurism-ul cauzat de vizionarea trupurilor feminine sugerate de imaginile desenate.
Acest ultim capitol completează obiectivul sugerat de titlu. Considerãm binevenitã aceastã interpretare care pune accentul pe cititor. Dacã primele capitole tratează despre tehnicile de constructie a benzii desenate si problemele ivite din acestea, Scopofilia în lectura benzii desenate dezvãluie o nouã perspectivã, din exteriorul procesului, la fel cum orice bucãtãrie are nevoie de cineva care sã deguste produsul finit.

Capitolul I. Notiuni generale despre banda desenatã

Fenomenul cunoscut sub diferitele denumiri de **comics** (SUA), **Graphic Story** (Marea Britanie), **bande dessinée** (Franta), **fumetti** (Italia) sau **benzi desenate** (adaptarea românească a denumirii franceze) este o formã de exprimare narativ-graficã a cãrei denumire generică, Sequential Art, artã secventialã, a fost datã de ilustratorul american Will Eisner[1].
Discutiile despre încadrarea ei (sau nu) în domeniul artistic au început dinainte de Istoriile lui Hercule, secventializate si publicate în foileton de Gustave Doré, si vor continua probabil încã multã vreme; nu vom intra în detalii, ci lãsãm dezbaterile si controversele în seama specialistilor si adeptilor celor douã tabere. În acest capitol vom încerca sã prezentãm succint caracteristicile specifice definitorii ale artei secventiale si principalele coduri de creatie si lecturã.
Naratiunea graficã se situează, prin însãsi natura ei, la confluenta dintre text si imagine, mizând pe o sintaxã comunã, în care linia, tusa, pata, volumul sau perspectiva au aceeasi pondere ca si cuvântul, ortografia, gramatica, punctuatia, discursul. Sunt de fapt douã modalitãti interpretative, una vizualã si una verbalã care se întrepãtrund inextricabil. Fiind secventialã, lecturabilã deci discursiv, ca si textul scris, povestea graficã permite urmãrirea în timp a unui flux narativ de-a lungul unei succesiuni de imagini delimitate – de obicei – una de alta în spatiu prin încadrarea în rame dreptunghiulare numite casete.
Specificul (si una din dificultãtile majore) acestei forme narative este redarea succesiunii temporale a evenimentului povestit prin transpunerea în coordonate spatiale. Decuparea lui în secvente succesive, scenarizarea si montarea acestora în ansambluri care se întind de la trei casete (asa-numitele strip-uri) pânã la volume de sute de pagini, împãrtirea pe

episoade sau volume, precum si stilul grafic abordat tin de specificul naratiunii si de tehnica scenaristului si desenatorului. Elementul de bazã al naratiunii grafice este deci caseta, iar structura cea mai simplã de bandã desenatã, (BD, cum o vom prescurta în cele ce urmeazã) este alcãtuitã din douã casete alãturate, în care sunt desenate „capetele" unei miscãri, plus elementul esential si de obicei neglijat de amatori: spatiul alb dintre casete, cel în care ochiul cititorului „completeazã" miscarea.

Imaginea urmãtoare ilustreazã exemplul dat de Scott McCloud[2]


CASETA 1 : Moment static premergãtor mișcării
Intervalul dintre casete : spațiul în care cititorul „execută" mișcarea
CASETA 2 : Moment static final

BD este deci interactivã, în sensul cã se bazeazã pe contributia cititorului – desi, în mare mãsurã, abilitatea autorului de a „purta ochiul" din secventã în secventã, de a accelera sau încetini ritmul narativ, de a atrage atentia asupra unor momente sau detalii, obligând privirea cititorului sã urmeze exact parcursul intentionat de autor, este cea care dã tonul, cea care face farmecul, valoarea si implicit succesul unei povestiri secventiale.

În opinia lui Eisner, ca si în cea a lui Scott McCloud[3], Nat Gertler si Steve Lieber[4], autoritãti recunoscute în domeniu, naratiunea graficã îsi meritã titlul de artã secventialã prin excelentã, ba chiar de mod ideal de a povesti, deoarece realizeazã în mod optim interactiunea între text si imagine pe de o parte, si între intentia autorului si efectul asupra cititorului, pe de altã parte, oferind în acelasi timp o libertate de expresie dinamicã pe care nici un alt mediu nu o permite. Acesti autori, si multi altii încã, insistã asupra potentialului practic nelimitat de care dispune arta secventialã, afirmând cã singurul tip de limitare posibil este cel dat de aplicarea ei superficialã în cultura popularã.

Evident, acestei definiri (care pare sã pãcãtuiascã prin exces de orgoliu) a BD i se poate obiecta cã si lectura unui text scris este definibilã drept parcurs secvential (în acest caz secventele fiind reprezentate de cuvintele asamblate în enunturi, paragrafe, pagini si capitole), ba chiar cã si vorbirea si perceptia auditivã sunt secventiale – obiectii care, dupã pãrerea noastrã, riscã sã degenereze în speculatii, paradoxuri si sofisme sterile. Elementul propriu benzii desenate este prezentarea naratiunii în formã graficã, adresatã în aceeasi mãsurã perceptiei globale a unei imagini si lecturãrii textului aferent; este singura formã de manifestare grafic-narativã în care textul (fie el si subînteles sau exprimat în mod implicit prin grafism) si imaginea au o pondere egalã. Acest caracter disociazã BD si de cinematografie sau de animatie si, spune Will Eisner, îi oferã un ascendent asupra acestora; în cazul lor este implicatã în principal iluzia miscãrii, creatã prin artificiul tehnic al succesiunii cadrelor statice, succesiune prea rapidã ca sã poatã fi perceputã ca atare de cãtre ochiul uman. În BD, „miscarea" are nevoie de complicitatea voluntarã a cititorului si de marcaje conventionale care sã o sugereze. Poate cã cea mai definitorie trãsãturã a naratiunii secventiale este necesitatea unui acord tacit între autor si cititor, referitor la încriptarea si decriptarea informatiei pe baza unui set de coduri si conventii prestabilite. În acest sens se poate spune cã naratiunea secventialã îsi formeazã propriul public.

Aparent, este vorba de o accesibilitate imediatã: oricine vede benzi desenate, le întelege la prima vedere, este opinia celor care tin sã atribuie BD un caracter simplist, non-artistic, infantil în unele cazuri si neserios în orice caz, de „literaturã pentru copii". În cele mai multe cazuri, respectivele opinii camuflează neputinta de a se adapta sistemului de coduri tipic BD – aceeasi neputintã care generează aceeasi atitudine

si în cazul literaturii politiste, umoristice sau science fiction.
Codurile BD se împart în două mari grupe: cele din interiorul casetei si cele din exterior. Codurile interioare specifice au scopul de a sugera: a) perspectiva; b) emotiile si atitudinile (aceste două subtipuri sunt identice cu cele aplicate în desenul figurativ); si c) sfera senzorialã – temperaturã, miros, miscare, sunet, radiatie. Acestea sunt mai complexe si specifice BD: linii ondulate, frânte, zone încetosate, semne sonore, onomatopee, grafie specificã.
Codurile exterioare casetei sunt cele care asigurã tranzitia de la un moment la altul, iluzia trecerii (mai rapide sau mai lente) a timpului, desfãsurarea naratiunii în ansamblul ei, pe scurt continuitatea secventialã. Intervalul dintre casete, decupajul si montajul casetelor în paginã, tranzitia accelerată sau încetinitã (aglomerarea sai rarefierea casetelor în paginã), paralelismul între două sau mai multe linii de actiune, insertiile textuale cu rol de referenti spatiali sau temporali, toate acestea tin de strategiile de spatializare a timpului, specifice BD.
O ultimã si esentialã precizare, de naturã artisticã: pentru ca naratiunea secventialã sã-si atingã scopurile, îi este necesarã dimensiunea comunicativã, acest fapt presupunând cã sistemele de referintã ale desenatorului si ale cititorului trebuie sã fie identice. Cu alte cuvinte, imaginea, decorul, recuzita, personajele, epoca istoricã, localizarea geograficã trebuie sã fie identificate, recunoscute instantaneu de cãtre cititor. Din acest motiv, BD este majoritar figurativã. Existã, desigur, si încercãri experimentale de nivel underground, BD abstracte, cubiste, futuriste sau dadaiste. Părerea noastrã este cã acestea, pe de o parte, nu se mai încadreazã în dimensiunea artei secventiale (tocmai din cauzã cã, din cauza absentei de comuniune referentialã, aspectul comunicational asupra cãruia insistãm le lipseste aproape în totalitate), autodefinindu-se ca forme aberante, deviante si semialeatorii de încifrare excesivã a unei comunicări devenite imposibile (o interferentã nesãnãtoasã între BD si arta modernã) si, pe de altã parte, aceste extremisme izolate fie îsi vor gãsi o nisã într-una din zonele artei contemporane (în care încape aproape orice), autoeliminându-se din sfera BD, fie vor dispãrea complet din lipsã de public.

Capitolul II. Deductia categoriilor specifice benzii desenate

2.1. Justificarea utilizării termenului „deductie”

Această lucrare îsi propune să explice un fenomen care nu a fost prea des luat în considerare de către disciplinele teoretice. Pentru a înțelege banda desenată, am pornit de la definitiile putinilor autori care s-au preocupat de această artă. Unul dintre acestia, Scott McCloud, o defineste autoreferential, folosindu-se de chiar procedeele specifice ei. Ceea ce înseamnă că putem defini folosindu-ne nu numai de scriere, ci si de alte metode grafice, cum ar fi cele utilizate în banda desenată. Dar a defini presupune facultatea gândirii, iar dacă definitiile pot fi exprimate prin bandă desenată, atunci trebuie că gândirea se poate exprima si în acest fel. Structura gândirii functionează după categorii; dacă banda desenată poate exprima gândirea, înseamnă că în cadrul ei trebuie să existe elemente care pot fi considerate categorii. În acest prim capitol urmărim să demonstrăm că banda desenată modernă functionează după anumite reguli logice premergătoare procesului creatiei si lecturii sale.
Atragem atentia asupra faptului că aici termenul „deductie” apare în sens kantian, asa cum acesta a încercat să explice deductia transcendentală. Pentru Kant important era să demonstreze cum este posibilă experienta sau cunoasterea prin intermediul categoriilor. În lucrarea noastră categoriile au rolul de a arăta cum este posibilă banda desenată, care reprezintă o formă de cunoastere. Demonstratia lui Kant încerca să răstoarne sistemul dogmatic al metafizicii transmis până la el. Deductia categoriilor în banda desenată încearcă să arate că scrierea nu este singurul mod prin care se pot exprima categoriile gândirii, acestea se pot exprima si prin desen, pictograme si, în cele din urmă, prin bandă desenată.

Divizând logica în analiticã si dialecticã, vom arãta cã banda desenatã, la rândul ei, poate functiona în ambele directii. De-a lungul timpului filosofii au avut pãreri diferite în ceea ce priveste deductia categoriilor gândirii; nu dorim sã intrãm în polemici cu sistemele care s-au ocupat de acest dificil traseu. Totusi, având în vedere cã orice limbaj implicã un sistem logic de ordonare a simbolurilor sale conform unor coduri de reprezentare, iar banda desenatã are un limbaj propriu supus unor reguli specifice, considerãm legitimã cãutarea genurilor maxime în care se înscriu semnele si simbolurile benzii desenate, precum si regulile care formeazã gramatica acestui proces de reprezentare graficã a gândirii.

2.2. Lectura benzii desenate reprezintã un proces analitic

Lectura este de tip analitic si nu dialectic deoarece lectura benzii desenate presupune o activitate cognitivã care lucreazã cu postulate.

Aceste postulate sunt luate ca atare de cãtre cititor si în mare parte de cãtre multi dintre creatorii de bandã desenatã si alcãtuiesc formele esentiale din care se naste limbajul benzii desenate. Lectura benzii desenate presupune un set de reguli care sunt constientizate de cãtre creatorul sau creatorii de bandã desenatã. În acel moment, banda desenatã poate avea un caracter dialectic dacã este creatã pentru a rãspunde la întrebãri referitoare la propria esentã. Vom spune cã banda desenatã este dialecticã doar în lucrãrile lui Scott McCloud si eventual Will Eisner, lucrãri care încearcã sã explice banda desenatã prin bandã desenatã. În schimb, cea mai mare parte a benzilor desenate au în vedere un cu totul alt scop, exterior teoretizãrii propriu-zise, si care poate fi oricare altul în afara definirii propriei naturi. Cele mai multe benzi desenate se folosesc de un limbaj care utilizeazã linia, caseta, juxtapunerea etc., precum si „intervalul dintre casete” la fel cum logica analiticã utilizeazã postulate pe care ea însãsi nu si le poate deduce.

Când se face bandã desenatã despre banda desenatã, caseta, litera, linia încearcã sa traducã un proces care prin casetã, literã, linie îsi propune sã defineascã tocmai propria constructie. Diferenta dintre banda desenatã dialecticã si celelalte tipuri de procese dialectice cum este filosofia lui Platon, Hegel etc. se aratã a fi specificã dar nu metodicã, deoarece în acest mod banda desenatã devine concretã, pentru cã îsi deduce propriile categorii (dacã ni se permite o asemenea afirmatie). Aceste „categorii” se referã strict la „ontologia benzii desenate”, nu pot fi aplicate dincolo de ea, iar înlãuntrul ei se prezintã a fi: secventa, spatiul intermediar dintre casete si caseta, puse în legãturã printr-un set de reguli specifice care au un scop bine determinat. O ierarhie analiticã se poate trasa, dar nu putem explica banda desenatã prin ideea de punct, astfel cã pentru banda desenatã fundamentale sunt trei elemente (banda desenatã presupune cel putin douã cadre separate printr-un spatiu intermediar) menite sã sugereze iluzia schimbãrii sau miscãrii, deci care încearcã sã exprime într-un mod inedit un parcurs temporal.

Dialectica benzii desenate se întreabã grafic: de ce ne imaginãm miscare acolo unde ni se prezintã imagini statice, de ce percepem multiplu atunci când avem o singurã imagine în fatã, de ce percepem unitate acolo unde ne sunt date mai multe puncte?

Însã banda desenatã nu poate fi dialecticã deoarece utilizeazã linia si litera care sunt elemente ce apartin altor domenii cum ar fi pictura si scrierea. Pe de alta parte, nici pictura, nici scrierea nu pot fi numite „dialectice” deoarece nu reprezintã decât urma sensibilã a unui proces intelectual care ar trebui, conform lui Platon, sã izvorascã din intuitie si contemplare; dar scrierea necesitã un proces de învãtare, prin urmare ce-i permite învãtãrii sã se producã? Or, din punct de vedere istoric, cele mai vechi inscriptii nu pot fi catalogate drept cuvinte, ci mai degrabã ar fi reprezentãri iconice. Se pare cã aceste reprezentãri încercau sã transpunã grafic, mai degrabã vizual decât conceptual, prin urmare concret si nu abstract, ideea de miscare, actiune, pasaj temporal.

Descoperirea arhaicã de a traduce timpul prin spatiu, prin secventialitate graficã, a fost în cele din urmã recuperatã de banda desenatã modernã. Deosebirea dintre banda desenatã si celelalte modalitãti de exprimare a timpului prin spatiu constã nu

atât în elementele utilizate (punctul, linia, litera, caseta), cât în regulile care produc aceste relatii între elementele fundamentale ale benzii desenate.
Legãtura cu intuitia pare sã survinã nu în linie, nici în spatiul din afara liniei, ci undeva la granita dintre acestea, adicã într-un loc care nu poate fi exclus din spatiul vizibil, dar nici inclus în el, un loc care nu reprezintã decât inteligibilul sau umbra unui loc fãrã de loc unde opereazã gândirea purã. Pentru a percepe secventialitate sau miscare acolo unde ni se oferã imagini statice, nu e nevoie sã întelegem, ci doar sã intuim. Cu alte cuvinte, banda desenatã poate fi scrisã de oricine si în orice limbã fãrã sã-si piardã din esentialitate atâta vreme cât respectã anumite reguli care tin de limbajul ei specific, iar nu de structura unei anumite limbi. Desigur, prezenta cuvintelor în banda desenatã nu este obligatorie, dar cele mai multe circumstante o cer, deoarece în cele mai multe cazuri banda desenata încearcã sã transpunã grafic nu doar elemente ale vizibilului, ci si sunete.
Simbolizarea graficã a sunetelor este preponderent folositã pentru a reproduce sunete cu sens, deci cuvinte, prin urmare gânduri, conversatii, monologuri, dialoguri - în functie de limbã. Desi un dialog scris în chinezã nu poate fi perceput în acelasi fel de cãtre un cunoscãtor al limbii chineze si de cãtre un necunoscãtor al ei, atât unul cât si celalalt vor interpreta similar simbolurile grafice care tin mai degrabã de registrul desenului decât de scriere, bineînteles, cu conditia ca acele simboluri grafice sã exprime elemente de a cãror amintire experienta amândurora sa nu fie privatã.
După cum observã Scott McCloud, intuitia umanã nu se poate abtine sã nu observe o fatã acolo unde nu sunt decât douã puncte si o linie cuprinse într-un cerc.

2.3. De la deductia categoriilor benzii desenate la dialectica artei secventiale

Pentru a demonstra caracterul dialectic al lucrării lui Scott McCloud, „Understanding Comics: The Invisible Art”, trebuie sã deducem care sunt categoriile cu care opereazã banda desenatã în general. Acest lucru ni se pare inevitabil deoarece dialectica reprezintã un mod aparte de gândire care opereazã cu categorii, pe de-o parte; iar pe de altã parte, lucrarea lui Scott McCloud despre banda desenatã este ea însãsi creatã sub formã de bandã desenatã.
Vom cerceta asadar definitiile benzii desenate în cãutarea categoriilor cu care opereazã, iar după ce le vom fi dedus vom cãuta sã arãtãm cã acestea se explicã pe sine în lucrarea amintitului autor.
Care sunt genurile maxime cu care opereazã banda desenatã? Pentru a putea sã le stabilim, trebuie sã pornim de la definitiile benzii desenate pe care le avem pânã în prezent.
Prima definitie a benzii desenate, exprimatã de Will Eisner[5], tratează banda desenatã din 3 perspective:
- banda desenatã, artã secventialã;
- banda desenatã, povestire graficã; si
- banda desenatã, modalitate creativã de exprimare, o disciplinã distinctã, artã vizualã si literarã care se construieste din aranjamentul pictogramelor dar si cuvintelor pentru a nara o poveste sau pentru a dramatiza o idee[6].

Din aceste trei definitii nu putem extrage deocamdatã categoriile benzii desenate moderne, dar ne putem apropia de ele.
Putem sintetiza banda desenatã ca fiind:
- **1**: o artã vizualã care
- **2**: se foloseste atât de pictograme cât si de cuvinte si
- **3**: urmãreste sã povesteascã ceva prin secventialitatea imaginilor. Apoi,
- **4**: banda desenatã este o formã de lecturã care presupune un sistem de coduri ce formează un limbaj.

Cãutând universalul în benzile desenate, ajungem la 3 elemente: suportul fizic care sustine creatia (cernealã, hârtie etc.), creatorul si cititorul. Interactiunea tuturor acestora generează toposul definirii benzii desenate. Suntem de acord cã banda desenatã trebuie sã înceapă undeva, iar acel undeva trebuie sã se afle în mintea celui care urmãreste sã o creeze. Dar imaginatia creatorului nu este încã bandã desenatã. El trebuie mai întâi sã ordoneze reprezentãrile din imaginatie sub forma unui scenariu, pentru a putea ulterior sã se folosească de un instrument cu care sã producã semne pe un suport fizic exterior, care de cele mai multe ori este coala albã. Bineînteles, aceste semne nu alcãtuiesc banda desenatã dacã nu sunt constrânse

de anumite reguli. Vom avea prin urmare un scenariu initial care ghideazã efortul creatorului de a putea reprezenta prin bandã desenatã mesajul sãu. Deci, o primã regulã a benzii desenate este ideea sau scenariul care se vrea înscris sub forma benzii desenate. Dar aceastã înscriere trebuie fãcutã cumva si nu oricum, ci folosindu-se de un anumit limbaj care presupune litera, imaginea, semnul grafic. Ce înseamnã aceste lucruri? Nimic mai mult decât faptul cã banda desenatã lucreazã cu postulate, banda desenatã se foloseste de limbajul altor discipline pentru a se constitui, limbaj care nu mai trebuie explicat, pentru cã desi este integrat în banda desenatã, el nu este încã bandã desenatã. Limbajele utilizate sunt de tip grafic: ele presupun reprezentarea vizualã prin imagini iconografice si cuvinte, mai exact regulile care stabilesc constructia desenului sau tabloului, dar si cele de care se serveste literatura.

Vom stabili, asadar, cã un gen maxim care sã integreze toate artele vizuale este vizibilul. Însã, deoarece acesta le este comun, nu este de ajuns sã emitem afirmatia banda desenatã este o artã vizualã pentru a o diferentia de toate celelalte arte vizuale.

Vom cãuta, deci, specificul prin care aceastã artã vizualã se deosebeste de celelalte. Initial, toate artele vizuale se folosesc de punct, introducem aici si scrierea deoarece cuvintele scrise presupun la rândul lor prezenta punctului. Dintr-o succesiune de puncte putem trasa linii, care pot fi linii drepte, curbe, frânte; din aceste combinatii care pot fi eventual infinite, scrierea si desenul îsi obtin seva sau materialul de lucru. Cãutând mai degrabã o exprimare abstractã decât concretã, cuvintele se deosebesc de desen sau picturã care încearcã sã reprezinte imagini asemãnãtoare cu perceptiile vizuale. Apoi nu putem trece cu vederea pata si culoarea, specifice artelor vizuale, însã a cãror pondere cântãreste destul de putin în utilizarea comunã a scrierii. Banda desenatã foloseste atât linia, punctul, pata, litera, culoarea, dar nu poate fi definitã prin acestea deoarece nu i se trasează caracterul specific. Ne întrebãm de aceea ce fel de linii? ce fel de puncte? ce fel de pete? foloseste banda desenatã pentru a o putea diferentia de simpla scriere sau de picturã, desen.

Observãm, alãturi de Scott McCloud, cã banda desenatã nu presupune neapãrat scrierea, putem avea bandã desenatã doar folosindu-ne de imagini vizuale. Prin urmare putem povesti fãrã cuvântul scris. Totusi, de nenumãrate ori banda desenatã introduce scrierea în procesul sãu fiindcã poate sã exprime mai usor anumite idei pe aceastã cale. Asadar, esential pentru banda desenatã nu este cuvântul. Dar nu ne putem despãrti de imagine. Totusi, ce fel de imagine? Este de ajuns una singurã? Poate o patã, un punct sau chiar un tablou sã formeze bandã desenatã? Ei bine, nu! Scott McCloud afirmã cã, pentru a crea bandã desenatã, sunt necesare cel putin douã imagini separate puse în legãturã[7]. Dar, cum le putem pune în legãturã? Putem sã le înlãntuim pur si simplu? Adicã putem sã alãturãm douã tablouri pe care sã le considerãm bandã desenatã? Da, însã de cele mai multe ori aceste tablouri separate sunt juxtapuse pe o foaie. Totusi, ele sunt unite de însãsi suportul fizic pe care sunt înscrise; ce ne face sã credem, asadar, cã nu avem un tablou în fata ochilor – adicã o singurã imagine – ci mai multe? ªi putem înlãntui orice fel de imagini?

Pentru a putea stabili granite înãuntrul aceluiasi tablou, banda desenatã a inventat sau a resemnificat ideea de cadru, ramã sau casetã. Propriu-zis, rama a fost unul dintre elementele specifice picturii, de aceea banda desenatã a preluat ca un postulat acest artificiu tehnic care stabileste sfârsitul unui tablou si începutul altuia[8]. Însã nu orice însiruire de tablouri separate prin intermediul ramelor produce efectul unei benzi desenate, deoarece o însiruire aleatorie de imagini nu va putea fi procesatã sub forma unei lecturi coerente. Pentru succesiunea tablourilor care formează banda desenatã, ordonarea dupã criterii logice devine imperativã. Spunem asta, fiindcã scopul în banda desenatã nu este unul pur estetic ci si unul cognitiv în egalã mãsurã. De ce anume se foloseste banda desenatã pentru a putea stabili legãturi logice între casetele separate desenate pe foaie? De un **limbaj**.

Un limbaj presupune legãturi între elementele sale, prin asocierea caracteristicilor asemãnãtoare dupã variatiuni de analogie si diferentã, însã acest fapt trebuie explicat mai amãnuntit. Înainte de a înainta în dificilul parcurs de explicitare a importantei analogiei si diferentei în banda desenatã, vom face o micã recapitulare a celor aflate pânã acum, adãugând completãri acolo unde considerãm cã nu am fost destul de expliciti:
> Am vãzut cã Will Eisner trateazã banda desenatã în diferite feluri, dar socoteste cã esentiale pentru ea sunt secventialitatea si narativitatea (de fapt pânã si sintagma francezã bande dessinée sugereazã o derulare de imagini în secvente).
> Apoi am stabilit cã aceastã secventialitate se desfãsoarã vizual, prin imagini statice juxtapuse.
> Mergând înspre descoperirea categoriilor benzii desenate, am ajuns la punct, care este unitatea de unde vizualul începe sã se producã. Dar am ajuns dincolo de aceastã unitate, fiindcã am stabilit cã:
> Acel punct nu reprezintã decât rezultatul începutului unei miscãri care traduce grafic scenariul imaginat de creatorul de bandã desenatã.
> Ne-am lovit, totusi, de niste dificultãti: punctul este comun oricãrei arte vizuale, începând cu scrierea (sau terminând cu ea).
> De aceea, am încercat sã deducem genurile vizuale care izvorãsc din punct si am descoperit cã acestea ar fi la modul foarte generic linia si pata.
> Din linii se pot alcãtui forme geometrice.
> În urma acestor dificultãti, am pornit cãtre aflarea combinatiilor de linii si pete care formeazã fondul specific al benzii desenate.
> Acest fond trebuie sã îndeplineascã trãsãturile unui limbaj, deoarece banda desenatã este o artã narativã.
> Prin urmare presupune transmiterea unui sens, iar sensul implicã logicã.
> Logica, la rândul ei, se foloseste de semne iar semnele alcãtuiesc limbaje.
> Dacã vorbim de un limbaj al benzii desenate, atunci trebuie sã admitem si o logicã inerentã ei.
> Dar semnele, singure, nu alcãtuiesc un limbaj.
> Ceea ce determinã un limbaj sunt regulile dupã care se ordoneazã semnele.
> Aceste reguli urmeazã o logicã.
> Conform celor studiate la Cursul de Istorie a Dialecticii[9], logica poate fi împãrtitã în analiticã si dialecticã.
Analitica lucrează cu postulate, pentru cã nu îsi poate deduce singurã categoriile. Aceastã imposibilitate reprezintã rezultatul firesc al unui sistem în care legãturile dintre subiect si predicat sunt unidirectionate ierarhic. Subiectul si predicatul, în logica analiticã, îsi pãstrează paradigmele si nu se pot substitui reciproc, deoarece raportul este de la general la particular. Cu alte cuvinte: logica analiticã se bazează pe o regulã care presupune ierarhizare între elementele sale, adicã între concepte. Dar conceptele iau în calcul atât cele sensibile cât si cele inteligibile. Raportul de la particular la general se face pornind de la sensibil înspre universal. Toate aceste gânduri au ajuns la noi deoarece omul a putut sã le simbolizeze grafic folosindu-se de semne. Putem spune cã si banda desenatã se foloseste de semne, iar semnele sunt urme sensibile pe care le investim cu anumite semnificatii, deci cu sens. Putem desena un câine sau putem scrie cuvântul „câine” pentru a întelege acelasi lucru, diferenta constã în forma exprimării.
Unii au ales sã se exprime folosindu-se de cuvinte, altii de imagini. Banda desenatã a ales sã exprime atât prin cuvinte cât si prin imagini, iar nu oricum, ci intersectând aceste douã categorii ale semnului grafic pentru a forma un limbaj nou, cu noi reguli.
Din cele amintite rezultã cã logica utilizează concepte care pot fi exprimate grafic prin diferite modalitãti, conform unor reguli. Dacã regula de bazã este una ierarhizantã, atunci avem un tip de logicã analiticã, dar logica mai poate fi si dialecticã. Vom pune întrebarea dacã nu cumva si banda desenatã poate, la rândul ei sã fie dialecticã? Admitem aceastã posibilitate, dar vom trata despre ea mai târziu. Logica poate, deci, sã fie foarte bine exprimatã prin bandã desenatã, având în vedere faptul cã banda desenatã utilizează un sistem codificat de semne si simboluri grafice. Procesul fundamental care face legãturi între elementele separate ale benzii

desenate rãmâne în esentã acelasi cu cel utilizat în scrierea si lectura cuvintelor. Din casetã în casetã, din literã în literã, din cuvânt în cuvânt si din frazã în frazã, ochiul urmeazã un traseu secvential care leagã elemente separate între imagini distincte pline de sens.
Totusi, compunerea literelor nu poate fi explicatã prin literele însele, rezultatul fiind foarte diferit de elementele componente. Prin urmare se prea poate ca si banda desenatã sã ajungã la un rezultat diferit de imaginea vizualã specificã desenului sau de cuvântul scris.
Dacã banda desenatã ni se aratã ca fiind o combinatie de cuvinte si desene, va trebui sã admitem cã ansamblul rezultat reprezintã mai mult decât suma cuvintelor si desenelor, asa cum cuvântul este un ansamblu care semnificã mai mult decât suma literelor. Trebuie sã precizãm cã specificitatea literei nu se pierde în cuvânt ci acesta o contine, deci vom spune cã un cuvânt va contine sensul fiecãrei litere din care este compus; totusi, sensul sãu va fi altul decât al literei, al sumei literelor, sau al fiecãrei litere luate separat. Prin urmare sensul din banda desenatã va contine sensul redat prin desen si cuvinte, dar nu se va limita la acestea. Va apãrea deci un nou sens din aceste combinatii, sens care va trebui sã defineascã banda desenatã. Vom cãuta în cele ce urmeazã acest sens.
Unde se aflã esentialitatea si specificitatea benzii desenate?
Am observat cã, pentru Will Eisner, banda desenatã reprezintã o specie de artã secventialã. Prin urmare, conform acestei definitii, sensul benzii desenate ar fi redat tocmai de secventialitate. Ne întrebãm cum se produce aceastã secventialitate, cu alte cuvinte cum se face trecerea de la o casetã la alta, de la o imagine la alta?
Revenim, asadar, la problema analogiei si diferentei, deoarece secventialitatea presupune o însiruire de elemente care variazã între asemãnãtor si diferit. Pe cele asemãnãtoare vom tinde sã le grupãm în aceeasi categorie, conform unei logici de tip analitic. Totusi asemãnãrile nu pot fi niciodatã absolute acolo unde apare multiplul, prin urmare vom tinde sã grupãm în categorii acele elemente care au în comun anumite calitãti, retinând cã extragerea calitãtilor comune pune în evidentã tocmai diferentele dintre cele asemãnãtoare. Elementele cele mai generale care sunt comune tuturor secventelor alcãtuite de imaginile statice vor avea rol de categorii.
Or, elementul principal inventat de banda desenatã este caseta. Will Eisner sustine cã rolul ei este acela de punctuator, prin urmare cadrul (caseta) este elementul prin care se produce iluzia ritmului pe parcursul lecturii. Spunem asta deoarece ritmul se constituie prin succesiunea elementelor asemãnãtoare. Iar elementul cel mai general care stabileste trecerea de la o imagine la alta este caseta[10]. Observãm de aceea un sens cu totul nou acordat acestui element împrumutat din picturã.
O singurã casetã de bandã desenatã, luatã separat de o alta, va fi totusi perceputã ca un tablou – la fel cum o literã extrasã din cuvânt va fi perceputã ca literã, prin urmare va fi lipsitã de sensul cuvântului desi cuvîntul nu va fi lipsit de sensul ei. Dacã analogia se poate aplica si benzii desenate, înseamnã cã banda desenatã conservã sensul ramei asa cum a fost interpretat de picturã, dar îi adaugã un altul (ritmul) în momentul în care alãturã pe foaie mai multe rame. Ritmul nu este însã o inventie a benzii desenate. Scrierea notelor muzicale a precedat banda desenatã în privinta ritmului. Ce traduce însã ritmul? Evident, un pasaj de la un element asemãnãtor la altul. Însã orice miscare se petrece într-un interval de timp. Prin urmare, ceea ce numim ritm înseamnã în primul rând o anumitã frecventã a dispunerii elementelor asemãnãtoare în timp. Dar partitura muzicalã este înscrisã pe un suport – sã zicem: hârtia; ceea ce înseamnã cã reprezintã spatial un parcurs temporal.
Dacã banda desenatã dispune (prin frecventa casetelor) de ritm, atunci trebuie sã exprime si timpul; dar banda desenatã se prezintã ca o însiruire spatialã de imagini, deci si ea va reprezenta spatial un parcurs temporal.
Timpul, cel putin asa cum îl percepem noi, pare a fi o miscare din trecut înspre viitor. Totusi, banda desenatã este mai degrabã o desfãsurare spatialã de imagini pe care le

percepem ca fiind statice, nicidecum în miscare.
Unde apare, asadar, miscarea în ceea ce priveste banda desenatã?
Miscarea legatã de banda desenatã ni se prezintã în douã feluri:
1. miscarea mâinii care deseneazã, deci miscarea procesului de creatie a benzii desenate si
2. miscarea ochiului pe parcursul lecturii.
Prin urmare, nu avem timp sau miscare în banda desenatã propriu zisã, adicã în succesiunea de imagini statice, dar creatia acestor casete precum si lectura lor necesitã o miscare desfãsuratã în spatiu si timp.
Totusi, ce anume creeazã mâna celui care face bandã desenatã încât rezultatul propriu-zis sã poatã determina nu doar o simplã miscare a ochiului în timpul lecturii, ci si lectura propriu-zisã – deci un parcurs cognitiv?
Putem presupune cã desenatorul creeazã un numãr de imagini cu sens dupã un set de reguli care necesitã o conventie între creator si cititor. Vom vorbi, asadar, despre semne si simboluri vizuale, deoarece organul care le percepe este ochiul. Dar ochiul singur nu e în stare sã înteleagã, prin urmare el va fi doar un intermediar între perceptie si imaginatie, între sensibil si intelect.
În conformitate cu traditia filosoficã, vom afirma cã intelectul este cel care gândeste si intuieste. Gândirea a fost cel mai bine exprimatã prin logicã, de aceea vom afirma cã banda desenatã necesitã reguli logice care precedã creatia si lectura, pentru ca ulterior cineva sã poatã produce sau citi bandã desenatã.
Însã gândirea sau logica opereazã cu categorii. Categoriile sunt cele mai generale concepte, în privinta lor avem secole de polemici care au produs mai multe interpretãri. Nu putem de aceea sã ne referim la categoriile benzii desenate pornind de la toti filosofii, pentru cã nu am ajunge la nici un rezultat. Ne vom referi însã la categorii din perspectiva constructiei benzii desenate si vom face analogii acolo unde vom considera cã acestea pot fi trasate. Vom putea fi întrebati care este criteriul de selectie a surselor de inspiratie; de ce ne referim la Aristotel si Kant în loc sã ne referim la Platon sau Parmenide, de ce nu Descartes? De ce nu Anaxagora? etc.
La aceastã ultimã întrebare putem da mai multe rãspunsuri. Alegem însã o altã abordare: ne întrebãm cât de fondatã poate fi o asemenea întrebare? Ce poate însemna aceasta: o acuzã de nerespectare a unei anumite traditii istorice? Dar banda desenatã nu se poate opune vreunei traditii, din contrã ea este un proces care poate fi explicat mai bine dacã ne folosim de anumite concepte si nu de altele, de anumite interpretãri filosofice si nu de oricare. Si cine poate stabili care interpretare este mai bunã? Probabil cã interpretarea filosoficã indicatã la banda desenatã trebuie sã vinã din partea unui teoretician care cunoaste procesul benzii desenate. Acesta va fi aspru criticat si de cãtre desenatori, dar si de filosofi, deoarece unii nu sunt obisnuiti cu teoria, iar altii preferã sã se închidã într-un turn de fildes al gândirii teoretice considerând cã aplicarea filosofiei unui ceva exterior reprezintã o vulgarizare a acesteia.
Apoi, ni se poate reprosa faptul cã amestecãm filosofia cu un proces care nu are încã un statut bine definit. Dar istoria atestã un rol al filosofiei fatã de alte discipline: si anume acela de a furniza concepte. Dacã banda desenatã nu are încã un aparat conceptual, ce disciplinã mai adecvatã decât filosofia ar fi indicatã pentru întemeierea acestuia? Iar dacã îl are, ce disciplinã în afarã de filosofie ar putea sã îl explice mai bine? Si cum ar putea sã îl explice mai bine decât prin analogie cu propriile concepte?
În ultimã instantã, putem sã rãspundem primei întrebãri, chiar dacã întrebarea nu vine din partea celor care au cunostinte în egalã mãsurã atât despre filosofie cât si despre bandã desenatã. Încercãm sã înlãturãm cu rãspunsul nostru o confuzie: nu intentionãm sã facem vreo legãturã istoricã între filosofie si banda desenatã, nici nu încercãm sã legãm numele lui Aristotel, sau Kant etc. de banda desenatã. Ar fi absurd sã sustinem cã Stagiritul fãcea în Lycaeum artã secventialã. Încercãm, de fapt, sã explicãm banda desenatã. Banda desenatã nu trebuie neapãrat explicatã prin filosofie, dar poate fi explicatã si asa. Iar atunci când ne referim la o explicare

filosoficã a benzii desenate, urmãrim mai degrabã sã facem analogii între banda desenatã si filosofie acolo unde problemele care apar în banda desenatã coincid cu cele de care s-au preocupat filosofii. Cã fiecare a gãsit rãspunsuri diferite la aceste probleme si cã întelesul respectivelor probleme a fost unic pentru fiecare filosof în parte, nu putem contesta. De aceea sustinem cã nu despre Aristotel sau filosofia lui vom vorbi atunci când ne referim la statutul intermediarului în banda desenatã. Considerãm, totusi, cã o aplicare a respectivului concept la banda desenatã este legitimã atâta vreme cât filosofia lui Aristotel a mai fost aplicatã unor contexte strãine de cele în care gândea Stagiritul. Avem o întreagã traditie de exegeze thomiste, iar Thoma din Aquino – dupã cum sustin anumiti interpreti cu argumente serioase – nu a fãcut altceva decât sã aplice filosofia lui Aristotel crestinismului, chiar dacã Stagiritul nu gândea în vremurile sale despre un intelect personal.

Revenim la problema deductiei categoriilor benzii desenate. Am stabili cã una dintre acestea ar fi caseta sau cadrul sau rama. Am stabilit, de asemenea, cã rolul casetelor este si acela de a reprezenta ritmul, ca succesiune de elemente asemãnãtoare în timp. Apoi am vãzut cã specificitatea benzii desenate se referã si la abilitatea de a reprezenta miscarea prin succesiunea elementelor statice, care, la modul cel mai general se reduce la succesiunea de cadre. Miscarea este realã în momentul producerii benzii desenate – miscarea mâinii care deseneazã sau scrie – dar si în momentul lecturii – miscarea ochiului. Miscarea mâinii reflectã procesul imaginativ de creatie a scenariului, deci o miscare cognitivã. Miscarea ochiului determinã la rândul ei o miscare cognitivã: lectura. Prin urmare banda desenatã începe în afara sensibilului si trimite tot în afara lui.

Cadrele presupun mai mult decât trasarea unor linii pe foaie dupã un anumit sistem de referintã care functioneazã ca un limbaj. Casetele de bandã desenatã nu pot determina lectura dacã ele sunt goale. Caseta de bandã desenatã are întotdeauna un continut format din imagini: cuvinte, simboluri si desene. Aceste imagini sunt fie împrumutate din domeniul literaturii, desenului sau picturii, fie inventate de cãtre creatorii de bandã desenatã pentru a simboliza diverse senzatii, trãiri, gânduri etc. Ele întocmesc limbajul benzii desenate împreunã cu casetele si spatiul din afara casetelor.

Avem, prin urmare, trei elemente necesare pentru banda desenatã modernã:

1. caseta
2. continutul casetei
3 exteriorul casetei.

Dar banda desenatã înseamnã cel putin prezenta a douã cadre si a spatiului care le intermediazã. Cu acest alineat intrãm în teoria benzii desenate asa cum a fost gânditã si reprezentatã de Scott McCloud. Definitia benzii desenate din perspectiva lui Scott McCloud continuã linia initiatã de Will Eisner, dar ajunge la concluzii diferite, fãrã sã le opunã totusi celei dintâi. Esential pentru banda desenatã ar fi din aceastã perspectivã tocmai **spatiul intermediar dintre casete**. Acest loc gol, de pasaj, între secventele reprezentate de imaginile statice – supranumit „the gutter” în limbajul creatorilor de bandã desenatã – ar fi de fapt responsabilul pentru iluzia miscãrii pe care cititorul o acceptã în momentul lecturii.

Ce presupune totusi spatiul intermediar dintre casete? Înainte sã rãspundem la aceastã întrebare, vom cita continutul unei casete de la pagina 9 din *Understanding Comics*: „com.ics (kom’iks): 1. Substantiv plural ca si formã, folosit împreunã cu un verb la singular 2. Imagini juxtapuse, dispuse secvential, cu intentia de a informa si/sau a produce un rãspuns de naturã esteticã din partea privitorului”.

Conform acestei definitii, am putea sã deducem categoriile benzii desenate ca fiind: **juxtapunerea imaginilor**, **secventialitatea** si **narativitatea**. Ne este neclar motivul pentru care autorul se referã la banda desenatã ca fiind o **artã a invizibilului**. Totusi, nu trebuie sã judecãm aceastã definitie strict dupã regulile scrierii. Deoarece Scott McCloud nu a folosit doar cuvinte pentru definirea benzii desenate, ci si imagini grafice, cadre separate între ele, putem sã întelegem faptul cã aceastã definitie ne spune mai mult decât simpla ei rostire. Acest fapt este explicit formulat la pagina 67: **„Casetele produc o ruptură deopotrivã temporalã si spatialã, oferind**

un ritm staccato si momente distincte care nu sunt conectate între ele. Dar spatiul dintre casete (*closure*[11]) ne permite sã realizãm legãtura dintre aceste momente si sã construim mental o realitate continuã, coerentã. Dacã vizualul constituie vocabularul benzii desenate, atunci în mod cert spatiul dintre casete îi serveste drept gramaticã. si din moment ce definitia oferitã de noi benzii desenate se leagã de modul de dispunere al casetelor, putem spune cã esenta ei se regãseste în spatiul dintre casete".

Se cuvine sã explicãm argumentat motivul pentru care Scott McCloud considerã spatiul intermediar dintre casete reprezentativ pentru gramatica benzii desenate.

In linii mari, am stabilit cã limbajul benzii desenate se constituie din categorii si subcategorii ale vizibilului: punctul, linia, pata, combinatiile de linii care formeazã litera, caseta, imaginea picturalã etc.

Practic, vizibilul în banda desenatã reprezintã fiinta asa cum a fost înteleasã de anumite sisteme filosofice. Putem afirma cã, în realitate, spatiul este fiintã, dar nu putem explica timpul, deoarece ne vom lovi de aporii: timpul este si nu este; iar dacã timpul este, atunci el este continuu si discontinuu[12]. Dacã vizibilul în banda desenatã sustine ceea ce poate fi înteles prin fiintã, totusi vizibilul de unul singur nu poate explica, fãrã sã se ajungã la aporie, reprezentarea spatialã a timpului. Iar aceasta, pentru cã timpul este si nu este, ceea ce în banda desenatã ar însemna cã timpul este si nu este vizibilul, adicã reprezentarea vizibilã a timpului - ca succesiune de imagini statice - este insuficientã si are nevoie de invizibil pentru a se putea constitui (în capitolele urmãtoare vom atrage atentia asupra juxtapunerii trecutului, prezentului si viitorului în reprezentãrile pe care le dau simultan casetele de bandã desenatã).

Dar invizibilul în banda desenatã ni se prezintã a fi spatiul gol care intermediazã între casete. Prin urmare, banda desenatã poate reprezenta spatial timpul tocmai datoritã angajãrii invizibilului în registrul vizibilului: „Creatorul de bandã desenatã ne invitã sã luãm parte la un tãcut dans al vãzutului si nevãzutului. Vizibilul si Invizibilul. Acest dans este specific benzii desenate. Nici o altã formã de artã nu oferã atât de mult publicului sãu, pretinzându-i însã la fel de mult. De aceea cred cã este eronat faptul de a vedea banda desenatã ca un hibrid între graficã si prozã fictionalã. Ceea ce se petrece între aceste casete este un fel de magie pe care doar banda desenatã o poate crea".[13]

Am ajuns, asadar la cele douã categorii principale cu care opereazã banda desenatã:

1. vizibilul, din care se constituie limbajul specific al acestei forme de artã narativã si **2. invizibilul**, care leagã spatial semnele si simbolurile vizuale, în virtutea reprezentãrii pasajului temporal, deci a miscãrii, sub forma unei gramatici. Spatiul intermediar, invizibilul dintre casete, invitã imaginatia cititorului sã construiascã elementele care lipsesc din acest puzzle semnificant al succesiunii de imagini fragmentate. Prin urmare facultatea imaginatiei este cea care completeazã peisajul discontinuu prezentat de cadrele juxtapuse pe foaie.

Totusi, imaginatia la rândul ei, lucreazã cu reprezentãri. Cauza pentru care aceste reprezentãri, fie ele sensibil încapsulate pe foaia de hârtie sau pur si simplu o suitã de imagini care se derulează în mintea celui care gândeste, trebuie sã fie exterioarã imaginatiei. Dacã reprezentãrile imaginatiei implicã vizibilul, sensul lor nu poate fi dat tot de vizibil. Vom sustine cã imaginatia îsi alimenteazã fondul de reprezentãri din ceea ce nu poate fi reprezentare sau imagine, prin urmare din invizibil, înteles aici ca un ceva de negândit, ca o posibilitate a gândirii în genere dar care scapã gândirii propriu-zise fiindcã...si aici ne oprim deoarece considerãm cã intrãm într-o capcanã a discursului care încearcã sã se defineascã pe sine prin sine. Banda desenatã, în conformitate cu aceste idei, are marele avantaj de a surprinde aceastã conditie de posibilitate a gândirii în genere. Bineînteles cã nu o poate face la modul real, dar o face metaforic: prin reprezentãri, dar mai ales prin ceea ce scapã reprezentãrilor. Între casete avem mereu un rest, un spatiu de legãturã care nu se lasã nicidecum definit, dar care alãturi de casete stabileste ritmul prin care si cu ajutorul cãruia gândirea sub forma benzii desenate poate fi înscrisã într-un discurs coerent.

Suntem de părere că acesta este sensul de gramaticã a benzii desenate acordat invizibilului, în paginile lui Scott McCloud, atunci când acesta povesteste în imagini despre dansul vizibilului cu invizibilul. Problema invizibilului va fi reluatã pe parcursul acestei lucrări, când vom încerca să demonstrăm că invizibilul îndeplineste o functie de intermediar atât între imagini cât si în lectura si întelegerea diegezei benzii desenate. Partea de început a capitolului II si primul subcapitol se vor ocupa cu definirea spatialã a benzii desenate prin registrul vizibilului.

Capitolul III. Cum definim si construim spatial banda desenatã

1. Justificarea utilizării conceptului de spatiu

Urmãtoarele pagini au menirea să dezvăluie anumite aspecte care tin de structura internă a benzii desenate, fără de care aceasta nu ar mai putea fi ceea ce este. Vom vorbi asadar despre conceptul de spatiu în banda desenatã din cel putin două motive:

a) Mai întâi datoritã incapacitãtii stiintei si filosofiei de a putea concepe vreo definitie care să nu presupunã ideea de spatiu, el apărându-ne ca un *sine qua non* dincolo de care logica se blochează;

b) Mai apoi datoritã diversitãtii discursurilor despre spatiu, discursuri care ating un număr impresionant si a căror istorie se poate confunda cu cea a omenirii. Din acest al doilea motiv distingem unitatea în diversitate si specificitatea benzii desenate al cărei avatar, contemporan astăzi cu noi, nu reprezintă decât cea mai recentă încarnare a unei arte pe care Will Eisner a denumit-o secventialã.

Fiind, prin urmare, doar una din multiplele variatii ale discursului care se întemeiază pe conceptul de spatiu, banda desenatã trebuie privitã în unitatea ei specificã, analizând asemănările si diferentele care o apropie sau o depărtează de anumite arte, teorii stiintifice sau filosofice, adicã nuantând granitele dintre discursul ei si celelalte discursuri care utilizează conceptul de spatiu. Vom vedea cã, si în cazul acestui discurs, spatiul nu apare niciodatã separat de conceptul timpului care, odatã cu primul, trasează dimensiunile necesare desfăsurării unei actiuni, descriind miscare si schimbare în felurite variatii. Bineînteles cã nu vom fi în stare în câteva capitole să epuizăm liniile care separã sau unesc toate aceste discursuri. Acest scop ne-ar desfiinta din start demersul si am putea fi suspectati de serioase porniri psihotice. Ar fi zadarnic să sperăm cã putem escalada cel mai înalt pisc al cunoasterii, dar vom porni bucurosi pe poteca interogatiei din pura plãcere de a cãuta, încercând să nu ne obisnuim niciodatã cu mirarea si curiozitatea, de al căror suflet[14] avem mereu nevoie si de a căror permanentă ne vom asigura acceptând incompletul si noutatea în războiul pe care îl declarăm blocajului. De blocaj ne vom feri întotdeauna, pentru cã el ar însemna sfârsitul cãutării noastre. Ne asumăm mereu nestiinta de dragul cãlătoriei cunoasterii, vom cãuta întotdeuna **deschisul** si **întregul** asa cum ne propune Gilles Deleuze în cărtile sale[15], chiar dacã uneori **incomoditatea lipsei unei garantii** ni se va părea sufocantă si vom vedea cã nici **banda desenatã nu este străinã de aceste atribute ale carentei**, pe care si le interiorizează în felul ei propriu si merge cu noi mai departe, respirând aceeasi adrenalinã a riscului, pentru cã mersul este o continuă alternantă între stabilitate si prăbusire. Sperăm să ne miscăm cu gratie în această călătorie, dar nu vă lăsati înselati! Fiindcã, de la un pas la altul, de la o casetă la alta, se cască de fiecare datã o prăpastie; mersul drept sau dansul, arta de orice fel, fascinează nu atât prin naturaletea cu care sunt făcute, ci prin asumarea tacită a dezechilibrului[16] din care se nasc si cu care se războiesc neîncetat. Să reusim de fiecare datã când pariem înseamnă să controlăm norocul cu stiinta, să calculăm de fiecare datã riscurile pentru a ne aventura de fiecare datã mai sus. Cu cât înaintăm – cu atât riscăm mai mult, cu cât riscul este mai mare – cu atât spectacolul ne pare mai frumos, iar dacã supravietuim încercării înseamnă cã am reusit de data aceasta. Dar nu putem garanta ce se petrece data viitoare.

3.2. Spatializarea vizualã a diegezei în banda desenatã

3.2.1. O inventie neexploatatã

„Dacã pe viitor Töpffer ar alege subiecte mai putin frivole si s-ar tempera într-o

oarecare mãsurã, ar produce lucruri dincolo de orice închipuire". Goethe[17]

Pãrintele benzii desenate moderne, **Rodolphe Töpffer**, contemporan cu Goethe si prieten cu acesta, nu a vãzut în inventia sa ceva mai mult decât o simplã diversiune, o distractie si o bunã modalitate de predare. Töpffer era pedagog si benzile sale desenate aveau un caracter umoristic, educativ, iar el nu avea pretentia ca acestea sã fie considerate artã. Cu toate acestea, a scris un eseu de fiziognomie în care a expus detaliat consecintele sintezei dintre text si imagine sub forma benzii desenate. Nici scriitor, nici desenator, sau poate si una si cealaltã, Töpffer era el însusi prototipul creatorului de bandã desenatã, mãrturisind cã încerca sã-si scrie desenele si sã-si deseneze cuvintele folosind metoda autograficã[18]. Procedeul conteazã, pentru cã diferã foarte mult de cel folosit de tipografiile din ziua de astãzi. Spatiul din banda desenatã are nevoie de un suport fizic, de o materie care se cere prelucratã si care influenteazã procesul creatiei la fel de mult ca cel al multiplicãrii rezultatului si al lecturii sale. În „Comics and Sequential Art", Will Eisner atrage atentia asupra noului spatiu de mediatizare a benzii desenate, apãrut odatã cu era calculatoarelor. Dacã pânã acum suportul de bazã a fost reprezentat de hârtie, ne putem astepta la o turnurã drasticã ce pune serioase probleme, atât creatorului cât si editorului, de îndatã ce creionul si foaia vor fi esentialmente înlocuite de tableta graficã si programele multimedia.

În eseul sãu de fiziognomie, Töpffer atinge si puncte care nu au suferit modificãri de-a lungul timpului. În aceastã privintã, Benoît Peeters îl socoteste pe Töpffer chiar foarte actual[19]. Criticându-si operele, Töpffer a ajuns la concluzia cã natura mixtã a benzii desenate necesitã un dialog. El a fost primul care a legat atât de strâns textul de desen, explicând cã unul fãrã celãlalt, nu au nici o valoare. Lipsit de text, desenul capãtã valente obscure[20] . Împreunã, textul si desenul pot forma un cuplu care sã depãseascã limitele impuse de diferente. Desenul se poate folosi de discurs pentru a deveni povestire, iar textul poate utiliza imaginea pentru a scãpa de oboseala descrierii. „Aceastã cãrticicã are o naturã mixtã […].Totul formeazã un fel de roman, cu atât mai original cu cât pare a fi orice altceva, mai putin un roman"[21].

3.2.2. Imaginile dispuse în secvente reprezintã spatial timpul si miscarea

Acceptat de majoritatea cunoscãtorilor de bandã desenatã ca fiind criticul cel mai important al acesteia, Will Eisner a considerat banda desenatã o formã de artã secventialã care utilizeazã un limbaj propriu, constituit din combinatia imaginilor cu textul în scopul de a nara o povestire sau de a dramatiza o idee[22]. În „Comics and Sequential Art" desenatorul si criticul de BD evidentiazã importanta care i se acordã cititorului în realizarea artei secventiale. Fãcând analogie cu teoria specialã a relativitãtii, unde timpul si spatiul nu sunt vãzute ca fiind absolute ci relative la viteza luminii, Eisner aratã cã în BD spatiul si timpul depind de pozitia observatorului. Creatorul de bandã desenatã trebuie sã fie, în primul si primul rând, propriul sãu cititor, trebuie sã încerce sã ghicească felul în care cineva i-ar putea citi benzile, sã realizeze un proces fictiv de dedublare în care sã preia personalitatea lectorului, pentru a evita situatiile în care mesajul sãu nu ar fi înteles. Pozitia privitorului rãmâne fixã – si banda desenatã trebuie conceputã în concordantã cu aceasta. De aici urmeazã o întreagã constructie a spatiului si timpului care pune accentul pe privitor. Perspectiva sau înghesuirea de casete pe paginã pot induce fie o încetinire, fie o accelerare a timpului psihologic pe care lectorul îl trãieste când citeste benzi desenate. Aceastã metodã a fost dezvoltatã mai ales în modernitate, dar legãtura dintre imagine si text nu reprezintã o inventie. Eisner argumenteazã cã litera si imaginea au aceeasi sursã (Pictogramele chinezesti sau hieroglifele din piramidele egiptene, desenele rupestre, inscriptiile din templele maya, inscriptiile utilizate în picturile medievale – toate constituie pentru Eisner exemple de artã secventialã care aratã strânsa legãturã si sursa comunã dintre cuvânt si imagine). În banda desenatã modernã, autorul trebuie sã facã apel la un simt comun care sã îl ghideze în alegerea unor simboluri usor de recunoscut de cãtre lector. Din aceastã perspectivã, banda desenatã a fost vãzutã ca o formã de

popularizare. Pentru a ajunge la mase, autorii de bandã desenatã s-au folosit de acest simt comun ca sã creeze un comportament de lecturã, ghidat de utilizarea repetatã a unor anumite imagini. De exemplu, sursa de inspiratie pentru crearea renumitei bule de dialog atât de specificã benzii desenate a fost vizualizarea aerului exhalat la temperaturi scãzute, un fapt cotidian care ne apare sub formã de norisori dar care a ajutat în asocierea vocii cu acesti norisori exhalati, permitând vizualizarea cuvintelor într-o formã ce creeazã iluzia de natural[23].

Banda desenatã poate fi cititã într-un sens mai larg decât clasica lecturã a cãrtilor: „[…] Cercetãri recente evidentiatã faptul cã cititul cuvintelor nu e decât o componentã a unei activitãti umane mai generale care include decodificarea simbolurilor, asimilarea de informatii si organizarea acestora.[…] Citirea este doar una dintre manifestãrile acestei activitãti; dar mai sunt multe altele - citirea hãrtilor, a imaginilor, a diagramelor, a notelor muzicale etc."[24] Cuvânt si imagine, amândouã intrã în prepararea montajului benzii desenate, iar solicitarea cititorului se subordoneazã acestei duble necesitãti, deoarece are nevoie de aptitudinile interpretative vizuale la fel de mult ca de cele proprii vorbirii. Specificul artei vizuale se îmbinã cu specificul literaturii, gramatica modificã linia si pensulatia afecteazã litera. Perspectiva devine una comunã: pentru a citi bandã desenatã, parcursul intelectual si perceptia esteticã sunt cerute amândouã în aceeasi mãsurã. Putem trage concluzia cã procesele psihologice implicate în perceperea cuvintelor si imaginilor sunt analoge. Structurile prozei si ilustratiei sunt similare. Banda desenatã foloseste o gamã de simboluri usor de recunoscut si o serie de imagini repetate în mod constant pentru a indica idei similare. Într-un sens literar, acest proces a condus la formarea limbajului benzii desenate si a gramaticii artei secventiale.

Cuvântul si imaginea, aceste douã majore trucuri ale comunicãrii, prea des au fost separate, având în vedere cã „ambele sunt derivate din aceeasi origine si potentialul lor expresiv rezidã în utilizarea abilã a tehnicii artistico-narative"[25]. Juxtapunerea lor nu a fost nicidecum inventatã de Rodolphe Töpffer, ea datează de mii de ani, fapt care nu a împiedicat omenirea sã uite aceastã modalitate de comunicare. Uitatã si regãsitã, banda desenatã utilizează imaginea ca un mijloc de comunicare. Uneori imaginile pot realiza fãrã ajutorul cuvintelor functia narativã pe care acestea din urmã o îndeplinesc în cele mai multe cazuri. Această demonstratie de pantomimã, care uneori potentează actiunea, vine în sprijinul viabilitãtii imaginilor extrase din experienta comunã. În cazul acesta, cititorului i se cere sã umple cu propriile amintiri dialogul fãrã cuvinte evocat de imagini. Din partea artistului, selectia imaginilor-cheie pentru transmiterea unui mesaj specific care sã nu lase loc ambiguitãtii este mult mai greu de realizat.

Atunci când propune definitia benzii desenate utilizând sintagma artã secventialã, Will Eisner îsi concentrează atentia pe mai multe aspecte: procedee care sã inducã iluzia de spatiu real, modalitãti de sugestie a duratei si - ca un rezultat al interactiunii celor douã - crearea iluziei de miscare: „Fenomenul duratei si experimentarea lui - ceea ce în mod comun este denumit timp - este o dimensiune fundamentalã a benzii desenate.În constiinta umanã, timpul se combinã cu spatiul si sunetul într-o retea de interdependente în care conceptele, actiunile, miscarea au un sens. Deoarece vietile noastre sunt caracterizate de spatialitate si temporalitate, o mare parte a parcursului nostru cognitiv este în vederea întelegerii acestor dimensiuni. Sunetul este perceput auditiv, în functie de distantã. Spatiul este în general perceput si mãsurat vizual. Timpul, pe de altã parte, este mai iluzoriu: îl mãsurãm si îl percepem cu ajutorul memoriei experientelor noastre"[26].

În societãtile primitive, miscarea soarelui, ciclul anotimpurilor si cresterea vegetatiei au ajutat la mãsurarea vizualã a timpului. Inventia ceasului mecanic în societatea modernã a fãcut un salt serios în acest sens, determinând implicatii care depãsesc factorii psihologici. Acest mic instrument a devenit aproape vital în societatea contemporanã. În banda desenatã mãsurarea vizualã (deci spatialã) a timpului tine de chiar esenta procesului

creatiei, fiind un element fundamental pentru structura sa internã. Pentru succesul naratiunii prin imagini, abilitatea de a reprezenta timpul este un factor critic. Însãsi aceastã dimensiune a întelegerii umane este cea care ne determinã sã recunoastem si sã empatizãm, fiind sensibili la surprizã, umor, teroare si la întregul orizont al experientei umane.
Naratorul grafic îsi plaseazã arta chiar în acest teatru al comprehensiunii. În centrul activitãtii de secventialitate a imaginilor (al cãrei scop este reprezentarea duratei), stã intuitia timpului care este comunã tuturor oamenilor. Pentru a reprezenta timpul, avem nevoie de capacitatea manipulãrii elementelor temporalitãtii prin intermediul cãrora sã putem transmite un mesaj specific sau o emotie; în banda desenatã casetele (panels) care încadreazã imaginea devin un element fundamental pentru simularea duratei. În aceastã ordine de idei, Will Eisner face diferenta între „time" si „timing"[27]: „Timp, o actiune simplã, al cãrei rezultat este imediat. Timing, o actiune simplã al cãrei rezultat urmãreste sã suscite emotii.[...] Banda desenata devine realã atunci când timpul si temporalizarea devin factori ai creatiei ei."[28]
În muzicã sau alte forme de comunicare audio, unde ritmul sau bãtaia sunt prezente, se utilizeazã efectiv lungimi de timp. În arta graficã experienta este transpusã prin aranjamentul iluziilor si simbolurilor specifice. Cadrele (casetele) si bulele de dialog, instrumente prin care timing-ul se realizeazã, contribuie foarte mult la crearea iluziei de miscare, în plus ele îndeplinesc functia unui metronom - stabilesc ritmul si mãsura spatialã a timpului sugerat. Pentru a realiza lectura benzii desenate, cititorul trebuie sã accepte autoritatea disciplinarã impusã de cadre si bule. Cu toate acestea, aceastã autoritate este cu mult inferioarã ecranului sau cadrului de cinema.
Comunicarea si întelegerea nu se pot realiza decât în urma unei interactiuni, ceea ce presupune din partea artistului cunoasterea cititorului si a experientei sale generale de viatã. Artistul trebuie sã evoce imagini care sã corespundã celor din memoria cititorului, încât acesta sã le recunoascã atunci când lecturează. Codificarea, în mâna creatorului de bandã desenatã, devine un alfabet cu care acesta poate tese o vastã retea de interactiuni emotionale. Teoria relativitãtii pentru banda desenatã functioneazã pe douã planuri: în primul rând, artistul trebuie sã cunoascã universul experientei cititorului, univers pe care nu îl poate schimba si care apare ca un absolut în jurul cãruia întreaga actiune se construieste; în al doilea rând, de îndatã ce artistul cunoaste trucurile care pot pãcãli ochiul privitorului, se poate folosi de ele pentru a ghida lectura acestuia - dacã vrea sã citeascã, cititorul va fi transportat imaginar în pozitii si timpuri relative la ceea ce transmit cadrele. Încadrarea nu defineste doar perimetrul actiunii, ci stabileste totodatã pozitia cititorului în relatie cu scena si indicã durata evenimentului. Dacã întreaga muncã artisticã este relativã la experienta auditoriului care se vrea cucerit, întreaga lecturã este relativã la încadrarea actiunii în imagini imobile. Trecerea timpului nu este per se exprimatã de casetã, ci de introducerea imagisticii care functioneazã ca un catalizator. Fuziunea simbolurilor, imaginilor si bulelor de dialog realizezã timing-ul, uneori fãrã ca prezenta cadrelor sã mai fie necesarã. Într-adevãr, în anumite aplicatii, linia exterioarã care încadreazã imaginea poate fi eliminatã fãrã ca acest fapt sã diminueze efectul urmãrit. Actiunea de încadrare separã scenele si se comportã ca un instrument de punctuatie. De îndatã ce a fost construit si pus în secventã, cadrul devine criteriul dupã care se judecã reprezentarea iluzorie a timpului. Codul Morse sau un pasaj muzical, având în vedere cã folosesc tempo-ul, pot fi comparate cu un comic-strip[29]. În banda desenatã modernã, instrumentul fundamental utilizat în exprimarea iluziei timpului este caseta (rama sau cadrul). Aceste linii desenate în jurul descrierii unei scene, care formeazã caseta si se comportã ca o matcã a segmentului de actiune, au printre alte atribute si functia de a separa sau fragmenta mesajul, dar si pe aceea de a înlãntui fragmentele, în scopul unei sinteze pe care cititorul va trebui sã o realizeze[30]. Arta secventialã nu cautã sã exprime doar decorativul, ci urmãreste prin vocabularul sãu modalitãti de a exprima miscarea prin imagini imobile. Tinta sa este

de a imita realitatea în ceea ce priveste înlãntuirea evenimentelor si consecintelor dupã un anumit sens. Uneori, banda desenatã utilizeazã spatiul pentru accentuarea anumitor aspecte sau pentru desfãsurarea unor actiuni într-un interval scurt de timp. Acest procedeu creeazã tensiune si este folosit de obicei pentru a pune în evidentã evenimente-cheie, arãtându-ne cã nu avem nici pe departe o curgere linearã în expozeul narativ. Minimalizarea cantitativã a secundei în aceste cazuri se face prin utilizarea unui spatiu vast, introducând mai multe casete care ocupã mai mult loc pe hârtie. În cultura japonezã aceastã tehnicã este preferatã, timing-ul fiind foarte des utilizat în acest sens. În schimb, impactul calitativ al trecerii timpului creste, psihologic vorbind - avem de-a face cu o concentrare a atentiei pe clipã: prezentul devine mai actual decât de obicei. În banda desenatã timing-ul si ritmul sunt interconectate.

În cinema, pentru reprezentarea fireascã a trecerii timpului sunt folosite 24 de cadre pe secundã, ceea ce l-a determinat pe Scott McCloud sã afirme: „Oricum, am putea spune cã înainte de a fi proiectat, filmul nu e decât o foarte, foarte, foarte lentã bandã desenatã”[31]. În comparatie cu filmul, unde o idee sau o emotie pot fi exprimate prin sute de imagini dispuse rând pe rând la o vitezã destul de ridicatã încât sã sugereze miscarea într-o secventialitate fluidã, tiparul nu poate decât sã simuleze acest efect. Fatã de imaginea-miscare pe care Deleuze o gãseste specificã spatiului utilizat în cinematografie, imaginea din banda desenatã cere acordul voluntar al cititorului pentru a-si îndeplini functia narativã. Iluzia în cinema este mult mai puternicã si ochiul nu poate fi împiedicat sã perceapã miscare acolo unde sunt de fapt cadre fixe dispuse într-o secventã. O altã diferentã între cinematografie si banda desenatã constã în numãrul cadrelor. Dincolo de suportul material diferit, specific fiecãrei discipline, cinematografia utilizeazã un singur cadru în care imaginile se succed rând pe rând, fiecare imagine ocupând toatã aria spatialã destinatã proiectiei. În banda desenatã imaginile sunt juxtapuse pe paginã. Juxtapunerea înseamnã alãturarea de cadre (side-by-side) care în cultura occidentalã vor determina o lecturã de la stânga la dreapta si de sus în jos[32]. Artistul de bandã desenatã trebuie sã se asigure de permanenta atentie a cititorului si de felul în care acesta citeste secventele de imagini. Mãrimea, ordinea si forma cadrelor devin instrumente de control care dictează lectura naratiunii. Obstacolul cel mai greu de depãsit este tendinta ochiului de a-si arunca la întâmplare privirea, cutreierând de la o casetã la alta în altã ordine decât cea doritã de artist. Cinematografia nu are acest handicap, de aceea artistul de bandã desenatã se implicã într-un proces mai dificil. El trebuie sã aleagã dintr-o infinitate de posibilitãti acele momente care ar suscita atentia si interesul privitorului, pe care apoi sã le încapsuleze în casete si sã le juxtapunã conform unei logici în stare sã traducã miscarea continuã din realitate într-o discontinuitate care sã creeze iluzia celei dintâi. Când vizionãm un film, ni se interzice accesul la mai mult de un cadru simultan. În cinema, viitorul si trecutul par a corespunde cu realitatea cu care ne-am obisnuit. Pentru banda desenatã, în schimb, toate cele trei ipostaze temporale sunt juxtapuse pe hîrtie si citirea lor în ordinea pe care artistul o doreste nu poate face decât un apel tacit la complicitatea privitorului. Aceastã cooperare se limiteazã la câteva conventii de lecturã si la disciplinele cognitive comune; nu poate fi impusã ci atârnã de subtirele fir al deciziei fiecãrui individ pus fatã în fatã cu posibilitatea lecturii unei benzi desenate. Cadrul este un mediu de control atât în film cât si în banda desenatã, dar controlul total si alegerea voluntarã sunt douã moduri foarte diferite de a transmite un mesaj: unul invitã, celãlalt obligã[33].

3.3. Rolul invizibilului în diegeza benzii desenate

3.3.1. Arta Invizibilului

În cele ce urmeazã, vom discuta un aspect al sintagmei care si-a câstigat în anii precedenti statutul de definitie a benzii desenate. Banda desenatã[34] a fost pânã nu demult caracterizatã drept artã secventialã. Definitia s-a dovedit a fi prea largã, nereducând banda desenatã la sfera sa proprie, riscând sã o confunde cu o specie rudimentarã a cinematografiei. Cele douã tipuri de artã se înrudesc, într-adevãr, dar

între ele există diferențe importante, pe care le-am amintit. Polemica s-a restrâns la discuția dintre cele două tipuri de definire a benzii desenate: „Doi celebri creatori de BD s-au preocupat de stabilirea unei definiții clare a artei lor. Primul este Will Eisner care definește banda desenată în chiar titlul lucrării sale «Banda desenată, artă secvențială». În acest volum el explică că autorul de BD tratează de manieră secvențială mesajul pe care intenționează să îl transmită. Dar nu orice mesaj sub formă secvențială este bandă desenată. Această idee va fi reluată și aprofundată mai târziu de către Scott McCloud în lucrarea lui intitulată «Arta invizibilă». În conceptia acestuia, esenta benzii desenate rezidă în spatiul existent între două casete, spatiu care solicită lectorului un travaliu de recontructie (în principal temporală)”[35]. Suntem cu precădere interesați de viziunea lui Scott McCloud asupra benzii desenate. Ne interesează aspectul invizibilului care joacă un rol atât de important în lectura benzii desenate și vom încerca să surprindem modul în care acesta determină cititorul să constituie narațiunea. „Spațiul alb”, după Edmond Baudoin, nu se referă doar la spațiul alb dintre casete, el are corelativ în viața umană de zi cu zi, acest analogon fiind spațiul intermediar dintre oameni, cel care separă și unifică, indiferent de gândurile, trăirile celor aflați în interiorul său[36]. Acest spațiu alb nu e altceva decât invizibilul care ne înconjoară, acel subînțeles conceptual (ființa) discutat de Heidegger în „Ființă și timp”, care face legătura între cuvinte și fără de care gândirea umană nu ar putea defini. Analogia nu vizează o identificare ci o asemănare a functiilor pe care “spațiul dintre casetele de bandă desenată”, “faptul de a fi”[37] și „transparența”[38] le au în comun. Vom putea vorbi la modul general de un intermediar care mijloceste orice act. Deocamdată vom încerca să descriem într-un mod detașat felul în care banda desenată ne apare ca și fenomen, pentru că - înainte de toate - raportarea noastră, raportarea mea în calitate de ego cogito, apartine perspectivei celui care lecturează. Eu citesc banda desenată și mă întreb asupra procesului inerent care îi conservă esențialitatea. În măsura în care această imanență se dezvăluie ca invizibilitate, conform definitiei lui Scott McCloud, voi încerca să o sur-prind în chiar actul constituirii sale și voi face aceasta, bineînțeles, analogizând cu celelalte forme de intermediar care apartin domeniilor vecine benzii desenate. Deoarece în banda desenată imaginea se îmbină cu textul, va trebui să ne ocupăm de analogia dintre intermediarul în banda desenată, cel care apartine textului și - fiindcă nu putem accesa lectura benzii desenate fără văz - intermediarul prin care se actualizează vederea. Banda desenată se arată a fi acea artă de intersectie a limbajului scris cu limbajul iconic (desenul)[39], constituind prin secvențe sur-prinse în casete separate (în care este desenat ceva) o narațiune, care își câștigă desfășurarea temporală datorită spațiului alb ce separă casetele și pe care imaginația umană îl traduce ca mișcare în timp. Curgerea povestirii este în prealabil gândită de autorul benzii desenate, care se folosește de un sistem de coduri bine definit, cu ajutorul căruia determină imaginația cititorului să urmeze traseul dinainte stabilit pe baza unui scenariu. Dinamizarea se realizează prin alăturarea de casete pe o foaie, în linii (strip-uri) care sunt așezate una sub alta, acestea fiind citite de la stânga la dreapta[40] și de sus în jos. Între casete există un spațiu gol asupra rolului căruia vom insista în cele ce urmează. Casetele contin imagini, care sunt rezultatul măiestriei desenatorului și reprezintă transpunerea pe hârtie a scenariului imaginat de acesta[41]. În casete, în afară de imagini, se găsesc bulele de dialog care sugerează conversația dintre personaje. În momentul în care cititorul lecturează, își imaginează un dialog real, voci care aparțin unui personaj sau altul. Se folosesc, de asemenea, pentru sugerarea sunetului, anumite semne, onomatopee, care, așezate lângă un anumit obiect desenat, indică atât mișcarea, cât și sonorizarea[42].

Asemeni oricărei forme narative, orice bandă desenată are un început, o intrigă, un cuprins și o încheiere. Deosebindu-se de celelalte forme vizuale de exprimare, banda desenată le contine pe toate, fără să fie identificabilă cu vreuna din acestea. Marea sa descoperire, ar fi tocmai

secventialitatea, care se realizează numai datoritã capacitãtii sale de a valoriza spatiul gol dintre casete în vederea actiunii, temporalizãrii, identitãtii si diferentei.

3.3.2. Invizibilul în calitatea sa de intermediar pentru banda desenatã

Fãcând diferenta clarã între act si potentã, Aristotel defineste sufletul ca fiind „actul prim al corpului natural dotat cu organe”[43]. Organele corpului sunt reprezentative pentru functiile sufletului în calitatea sa de motor imobil. Corpul animalului fiind potentã având ca act viata, Stagiritul ierarhizează vietuitoarele în functie de complexitatea simturilor, porneste de la pipãit si ajunge la vãz[44]. Cele dotate cu pleoape au acces la negarea vãzului, prin urmare sunt mai nobile. Omul este superior deoarece, pe lângã facultãtile sensibilitãtii si imaginatiei o detine pe cea a intelectului.

Revenind la vedere, pentru cã ea ne interesează, observãm analogia din cartea a 2-a, 412 b 20, dintre suflet si vãz: „[...]Dacã ochiul ar fi un vietuitor, sufletul ar fi vederea lui. Aceasta este esenta ochiului, adicã substantã în sens de formã. Ochiul este materia vederii, dar dacã aceastã vedere lipseste, ochiul nu mai este ochi decât prin omonimie, ca si ochiul de piatrã si cel desenat”[45]. Conform notei precedente, vederea ar fi actul potentei materiale care este ochiul, prin omonimie putem sã transferãm ochiului desenat aceastã potentã, la fel cum putem transfera toate celelalte potente ale corpurilor cãtre corpurile desenate, subliniind cã aceasta se petrece doar la un nivel fictiv. Vederea se produce numai atunci când transparenta[46] se actualizează, respectiv prin luminã, necesitatea unui intermediar este explicatã prin reducerea la absurd a teoriei lui Democrit: „Cãci Democrit nu s-a exprimat corect când a fost de pãrere cã, dacã spatiul intermediar ar fi vid, s-ar putea vedea distinct pe cer chiar si o furnicã. Asa ceva este imposibil, fiindcã vederea se realizează numai dacã ceva afectează facultatea de simt. Însã acest agent nu poate fi doar culoarea vãzutã: rãmâne asadar ca el sã fie intermediarul, asa încât existenta unui intermediar devine necesarã. Dacã ar exista vidul, departe de a se vedea distinct ceva, de fapt nu s-ar vedea nimic. Am arãtat asadar motivul pentru care culoarea este în mod necesar vizibilã în luminã”[47].

Sensul transparentei intermediare ca si invizibil este bine precizat în De anima: „Receptorul culorii este incolorul, cel al sunetului este insonorul. Incolorul este transparenta, precum si invizibilul[...]”[48]

Conform celor prezentate pânã acum, invizibilul ar fi intermediarul prin care se actualizează vederea. Rãmâne sã stabilim dacã invizibilul înteles în termenii lui Aristotel este analog cu invizibilul vizat de Scott McClud în definitia benzii desenate. La Aristotel invizibilul este înteles ca si intermediar între actul vederii si potenta materiei receptoare. Invizibilul în cadrul benzii desenate este intermediarul dintre casete, actul pe care-l mijloceste este lectura casetelor, deci acestea ar fi materia. Prin urmare analogia ar viza raportul dintre lecturã si casete, pe de-o parte, iar pe de altã parte raportul dintre vedere si ochi. Bineînteles, lectura benzii desenate nu se poate realiza decât în prezenta vederii. Cu toate acestea, vederea singurã nu este suficientã pentru a explica lectura benzii desenate. Mai este nevoie de facultatea imaginatiei[49] si de cea a intelectului, pe care vom încerca sã le descriem sumar în paginile urmãtoare.

3.3.3. Invizibil si imaginatie în banda desenatã

O discutie exhaustivã despre imaginatie depãseste pretentiile si spatiul acestei lucrãri. Vom prelua mai degrabã douã puncte de vedere apropiate si distincte totodatã, distincte ca si sisteme filosofice, separate de secole în care traditiile filosofice au suferit modificãri, dar care se întâlnesc la rãscrucea polemicii dintre intelect si sensibilitate.

Sã ne referim asadar la Aristotel mai întâi, iar mai apoi la Kant.

În acelasi tratat despre suflet, Aristotel angajează alte douã trepte în demersul sãu epistemologic, cu intentia de a face trecerea de la Sensibilitate la Intelect. Primul punct care trebuie amintit se învârte în jurul conceptului de simt comun[50] cãruia nu îi corespunde un organ corporal. Simtul comun este cel care oferã sinteza tuturor simturilor, în asa fel încât nu vedem

culoarea separatã de mãrime, nu vedem pasãrea separatã de cântecul ei, atunci când cântã, sau gustul mâncãrii separat de mirosul mâncãrii, dacã mâncarea nu e inodorã. Simtul comun nu se poate actualiza decât în prezenta stimulului, el nu apare în afara perceperii senzatiei si dispare odatã cu aceasta. Imaginatia se deosebeste de acesta prin faptul cã poate apãrea si dupã ce stimulul a dispãrut, ea fiind „facultatea prin care spunem cã ni se produce o anumitã imagine[...] ea este o potentã sau o dispozitie potrivit cãreia noi discernem si gãsim adevãrul sau ne înselãm[...]”[51]. Din cele spuse în nota 18, retinem rolul imaginatiei ca intermediar între sensibilitate si intelect, si functia sa sintetizatoare pentru cognitie. „Intentia lui Aristotel este limpede: el doreste sã se refere la imaginatie ca la o facultate vecinã sensibilitãtii si intelectiei [...] Dar dincolo de intentia lui Aristotel, acest capitol este punctul de plecare al speculatiilor medievale asupra naturii imaginatiei care dezvoltã, de fapt, textul lui Aristotel în directia avicennismului si, în general, a teologiei arabe a imaginatiei profetice. Observatia intereseazã, însã, si chiar întelegerea textului lui Aristotel depinde de urmãrirea acestor comentarii, fiindcã dificultãtile raportãrii imaginatiei la intelect si sensibilitate primesc o posibilã solutie în diversificarea medievalã a teoriei imaginatiei. De exemplu, la Albert[52] existã trei tipuri de imaginatii, adicã imaginatia propriu zisã, o facultate a sensibilitãtii care poate alimenta visul si, fiind sub incidentã astralã, poate avea putere predictivã în vis, devenind sub un anume regim alimentar imaginatie profeticã, apoi o facultate estimativã, care corespunde intentiilor (concept de origine avicennianã, în De anima, V, 1), si în fine, phantasia, facultate superioarã a imaginatiei, care face tranzitia între senzatii, imagini si intentii, realizând (dacã ne putem îngãdui analogia) un adevãrat schematism transcendental al imaginatiei”[53].

Lãsând la o parte celelalte aspecte ale imaginatiei, ne vom concentra asupra legãturii cu schematismul transcendental, precizând încã o datã cã rolul imaginatiei este acela al unui intermediar, ea nefiind nici act, nici potentã (Aristotel este ambiguu, mai sus am redat o definitie a imaginatiei ca potentã, dar vom vedea aceastã bifurcarea imaginatiei si la Kant), ci o miscare nãscutã de o senzatie în act - definitie pe care o asemãnãm cu ceea ce va însemna la Kant imaginatia reproductivã. La pagina 123 din *Critica ratiunii pure*[54], Kant afirma cã „sunt trei izvoare originare (capacitãti sau facultãti ale sufletului) care contin conditiile posibilitãtii oricãrei cunoasteri si care, la rândul lor, nu pot fi derivate din nici o altã facultate a simtirii, anume: simtul, imaginatia si aperceptia. Pe ele se întemeiazã (1) sinoptica diversului a priori prin simt; (2) sinteza acestui divers prin imaginatie; în sfârsit, (3) unitatea acestei sinteze prin aperceptia originarã.” Toate aceste facultãti au atât o folosire empiricã cât si una transcendentalã, aceasta din urmã fiind posibilã a priori pentru cã se raporteazã numai la formã. Rolul imaginatiei în criticismul kantian este acela de a sintetiza diversul sensibil pentru a-l aduce sub un concept. Prin urmare, numai în acest mod putem cunoaste. Dar imaginatia este mai mult decât atât, ea nu pierde niciodatã detaliile, în ciuda caracterului sãu unificator. Avem în vedere schematismul transcendental, care se relevã drept apriorism sine qua non pentru gândire. Orice am gândi presupune aceastã „functie oarbã dar indispensabilã sufletului fãrã de care nu am avea niciodatã si niciunde o cunoastere, dar de care numai rareori suntem constienti”.

Diversul sensibil survine datoritã celor douã intuitii pure care stau la baza sensibilitãtii: spatiul si timpul. Având în vedere faptul cã timpul este desemnat de Kant drept simt intern, vom constata cã schematismul transcendental trebuie sã unifice în primul rând diversul temporal, care nu apare decât pentru subiectul cugetãtor, în calitate doar de fenomen, el nefiind în sine si pentru sine nimic. Dar, aceastã sintezã implicã în mod esential o analiticã subînteleasã, desi schematizeazã, retine fiecare amãnunt. Este ceea ce face posibilã citirea benzii desenate, pânã la urmã, atât în caracterul sãu iconic, cât si textual. Imaginatia în cazul benzii desenate, se relevã a fi acel intermediar care mijloceste lectura casetelor, si asta numai prin intermediul spatiului alb, al invizibilului dintre ele. Totusi,

nu imaginatia transcendentalã ar fi acea imaginatie specificã benzii desenate. Fiind aprioricã, imaginatia transcendentalã se impune ca posibilitate pentru orice fel de cunoastere si întelegere, nu doar pentru lectura benzii desenate. Kant deosebeste douã tipuri de imaginatie: „Întrucât imaginatia este spontaneitate, eu o numesc uneori si imaginatie productivã si o disting prin aceasta de cea reproductivã, a cãrei sintezã e supusã pur si simplu unor legi empirice, anume celor ale asociatiei, si care, prin urmare, nu contribuie cu nimic la explicatia posibilitãtii cunoasterilor a priori si, din aceastã cauzã, nu apartine filosofiei transcendentale, ci psihologiei”[55]. În cazul benzii desenate putem lectura datoritã imaginatiei productive, dar numai în prezenta celei reproductive. Altfel spus: avem nevoie de diversul empiric pe care o paginã de bandã desenatã ni-l oferã. Invizibilul în calitatea sa definitorie pentru banda desenatã, a fost înteles ca acel ceva prin care se produce temporalizarea si mobilizarea lecturii casetelor. De fapt, existã o foarte strânsã legãturã între invizibil si imaginatia transcendentalã, putând face o analogie între cele douã concepte. Dacã Invizibilul mobilizeazã si temporalizeazã, schema transcendentalã se aratã analogã timpului sub raportul omogenitãtii cu fenomenul si categoria. Dupã cum reiese din pag 171 a *Criticii ratiunii pure*[56], schema se aratã a fi determinarea transcendentalã a timpului. Prin urmare analogia dintre imaginatie si invizibilul benzii desenate din perspectiva temporalitãtii rãmâne viabilã. Rãmâne sã stabilim în ce mãsurã imaginatia si invizibilul sunt analoge si în ceea ce priveste caracterul mobilizator. Am vãzut deja, la Aristotel, cã imaginatia poate fi definitã si ca o miscare determinatã de o senzatie în act. Acest punct de vedere se aseamãnã cu imaginatia reproductivã, la Kant, care functioneazã dupã principiile asociatiei. Vom avea în vedere analogiile experientei[57], în mãsura în care ele determinã experienta a ceva atunci când ea este dinamicã[58]. Dupã cum cele trei ipostaze ale timpului sunt permanenta, succesivitatea si simultaneitatea, avem trei analogii ale experientei corespunzãtoare acestor trei ipostaze. Permanentul din prima analogie se aratã la nivelul fenomenelor sub ceea a ce rãmâne substantial în ele, neschimbat, atunci când avem de-a face cu fenomene care se schimbã. La nivelul benzii desenate, permanentul ne apare atât ca ruptură între casete, deci ca spatiu gol dintre ele care le separã, în ideea cã acesta ar fi chiar invizibilul, cât si în succesiunea inerentã casetelor, dar tocmai ca si permanentã a aperceptiei succesiunii. Altfel spus, faptul cã „personajul” „rãmâne” acelasi, desi el se modificã, este doar un efect al aperceptiei privitorului: nu personajul „rãmâne”, pe cât „rãmâne” în vigoare constiinta lectorului cã el „rãmâne”, iar asta, numai prin facultatea imaginatiei. Kant considerã cã determinatiile substantei sunt cele care se schimbã, accidentele ei, nu aceasta însãsi, al cãrei caracter este permanent. Trecerea de la o stare la alta (de la o casetã la alta în banda desenatã) este posibilã, deoarece constiinta schimbãrii stãrilor rãmâne neafectatã. Invers spus, numai si numai constiinta permanentei – pentru cã rãmâne ca si permanentã a constiintei – face posibilã o constiintã a schimbãrii, dar nu o schimbare a constiintei. **Accidentul nu e posibil fãrã substantã.**

Aprofundarea celor trei analogii necesitã o discutie mai amplã pe care, din pãcate nu o putem aborda aici. E de mentionat, în schimb, în ceea ce priveste scopul nostru, cã alãturi de celelalte principii sintetice, analogiile actualizeazã tocmai schematismul transcendental produs de imaginatie, felul în care imaginatia se articuleazã în toate dimensiunile intuitiei temporale si angajeazã într-un fel acel invizibil din banda desenatã în registrul vizibilului.

Diferenta dintre o casetã si alta, dintre douã stãri deci, din care una este negatia celeilalte, în cursul desfãsurãrii lecturii este înglobatã într-o diferentã de un ordin mai înalt, produsã în interiorul schemei aperceptive, între substantã si accident. Diferenta vizibilã este sustinutã de o diferentã invizibilã.

3.4. Caseta[59]: o imagine în dezechilibru[60]

Am stabilit cã, pentru constructia spatiului de bandã desenatã, caseta (cadrul, rama) reprezintã împreunã cu ceea ce contine, elementul fundamental. Invocând principiul antropic si aplicându-l în acest univers

specific al artei secventiale, putem pune capãt întrebãrii cu privire la cauza acestui lucru: caseta este elementul fundamental în constructia benzii desenate, pentru cã banda desenatã modernã este asa cum este - construitã dintr-o însiruire de cadre! Dacã se folosea de alt element cheie, probabil cã nu am numi-o bandã desenatã, literatura se bazeazã doar pe folosirea cuvintelor care sunt compuse din litere. Acest fapt este poate adevãrat, dar nu ne dã un rãspuns convenabil - ci ne ne conduce spre o fundãturã. În lucrarea sa, *Lire la bande dessinée*, Benoît Peeters aratã cã spatiul benzii desenate este cel al unui dialog între artist si cititor; acest raport de comunicare nu se poate explica pe sine decât prin dialogul fictiv dintre casetele de bandã desenatã. Caseta nu este un spatiu închis, ci unul care trimite privirea cititorului mai departe, favorizeazã lectura deoarece constructia interiorului sãu este voit incompletã. La granita dintre picturã, literaturã si film, banda desenatã se foloseste de elemente care apartin acestor domenii, dar nu poate fi confundatã cu nici unul dintre ele. Dacã succesivitatea imaginilor apartine filmului, iar folosirea cuvintelor - literaturii, imaginea împrumutatã din universul artei plastice îi conferã o aparentã sau neaparentã fixitate. Imaginea din banda desenatã trimite întotdeauna la ceva, este mereu prinsã între anticipare si trecut, între caseta care va urma si cea care a fost deja lecturatã. Juxtapunerea tuturor acestor ipostaze temporale pe aceeasi paginã face din banda desenatã un spatiu unic. Doar în banda desenatã timpul si spatiul se traduc reciproc pânã ajung la sinonimie, dupã cum afirmã si Scott McCloud: „Învãtând sã citim bandã desenatã, am învãtat în acelasi timp sã percepem timpul într-un mod spatial, deoarece în banda desenatã timpul si spatiul identice”[61].

Gödel si Heisenberg au revolutionat lumea stiintei prin teoria incompletitudinii si principiul de incertitudine. Desi aici matematica nu are o legãturã directã cu fizica, cele douã descoperiri spun în linii mari unul si acelasi lucru, chiar dacã provin din domenii diferite. Înainte de Gödel, Kant a demonstrat cã putem la fel de bine argumenta existenta sau neexistenta lui Dumnezeu. Desigur, Gödel nu face în calculele sale nici un fel de trimitere la religie, demonstrând însã cã o propozitie (axiomã) este adevãratã, apoi cã nu este adevãratã, pentru ca în final sã demonstreze cã nu se poate determina valoarea sa de adevãr, a ajuns pe alte cãi la un rezultat similar cu filosoful german. În fizica cuanticã, Heisenberg a observat cã nu poate fi determinatã în acelasi timp si pozitia si viteza unei particule. Dacã încercãm sã stabilim viteza unei cuante, ea va pãrea cã ocupã simultan mai multe locuri în spatiu. Stabilind pozitia, viteza scapã mãsurãtorilor. Ce putem folosi din aceste teorii atât de strãine de universul artistic, care sã ne ajute sã întelegem mai bine caseta de bandã desenatã si - întelegând-o pe aceasta - întregul proces care formeazã spatiul artei secventiale? Cu precautie, afirmãm cã putem analogiza fãrã sã avem pretentii de a fi stiintifici – dar nici nu ne putem propune altceva, pentru cã spatiul benzii desenate este mai mult un consens stabilit între artist si audientã, un univers imaginar care necesitã o constructie mentalã din partea cititorului[62]. Aceastã iluzie nu poate fi redatã fãrã o reprezentare credibilã a dimensiunii timpului, ingredient necesar oricãrei bucãtãrii narative. Numãrul si mãrimea cadrelor contribuie de asemenea la ritmul naratiunii si influenteazã pasajul timpului. Utilizarea mai multor casete care sã exprime o duratã relativ scurtã induce iluzia de dilatare cronologicã. Înghesuind spatial cadrele de bandã desenatã, obtinem un efect similar celui pe care l-am obtine – conform teoriei relativitãtii[63] – dacã am cãlãtori cu o racheta aproape de viteza luminii. Ritmul s-ar accelera, trecerea de la o secundã la alta ar cuceri un spatiu din ce în ce mai întins. Suntem norocosi în privinta analogiilor de acest fel, deoarece printre oamenii de stiintã se numãrã si artisti sau cel putin destui împãtimiti ai artei. Munca noastrã a fost cu mult usuratã de substantiala lucrare a lui Douglas Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach – les brins d'une guirlande eternelle*, care face legãtura între aceste trei domenii prea des socotite a fi strãine unul de celãlalt: stiintã, muzicã, artã plasticã. Iatã ce ne spune despre teoria incompletitudinii: „Teorema lui Gödel si

non-existenta personalã. Cea mai mare contradictie a vietilor noastre, atât de dificil de înfruntat este, poate, constiinta cã «era o vreme când nu eram viu si va fi o vreme când nu voi mai fi». La un prim nivel, când «iesiti din voi însivã», pentru a vã vedea «doar ca pe orice altã fiintã umanã», aceastã contradictie este comprehensibilã. Dar, la un alt nivel, mai profund poate, non-existenta este întru totul de neconceput.[...] Este o problemã fundamentalã si de neocolit a vietii, si probabil cel mai bun echivalent metaforic al Teoremei lui Gödel"[64].

Legãtura dintre Teoria incompletitudinii si arta plasticã apare în lucrãrile care problematizeazã realitatea realitãtii, prin folosirea de mijloace care creeazã sentimentul absurdului: iluzii grafice care pãcãlesc ochiul încât acesta ajunge sã înteleagã în tablouri douã sau mai multe universuri paradoxale luate împreunã, dar logic inteligibile vãzute separat. Limita întelegerii umane este exprimatã de anumite lucrãri ale lui **Escher**: „O imagine frumoasã, dar în acelasi timp grotescã si nelinistitoare ne este prezentatã de cãtre Escher în tabloul sãu *Exposition d'estampes*. Vedem un muzeu în care un tânãr, stând în picioare, priveste un tablou al unei nave într-un port dintr-un mic oras, probabil maltez, judecând dupã arhitecturã, cu turnuri, câteva domuri si acoperisuri în terasã, oras în care se gãseste un muzeu în interiorul cãruia un tânãr, stând în picioare, priveste un tablou al unei nave într-un port dintr-un mic oras, maltez poate…Cum asta? Ne regãsim la acelasi nivel ca la început, ceea ce din punct de vedere logic, este imposibil"[65].

Autorul a desenat o diagramã care aratã cã tabloului îi corespund trei dimensiuni în care reprezentarea interiorului capãtã trei valente diferite: muzeul se încadreazã fizic în oras (incluziune), orasul din punct de vedere artistic se aflã în tablou (reprezentare) si tabloul se regãseste în mintea persoanei (imaginatie). Paradoxul tabloului este expus în maniera cea mai crudã: tabloul din muzeu reprezentând orasul se aflã în propriul sãu interior (incluziune + reprezentare) dar si tânãrul care priveste tabloul se aflã interiorizat în el însusi (incluziune + reprezentare + imaginatie). Universul tabloului pare a fi unul închis si complet. Ne putem întreba dacã noi, cei care privim tabloul lui Escher suntem de asemenea închisi în noi însine. Nicidecum! Deoarece ne aflãm în exteriorul sistemului, noi nu putem fi antrenati în acest vârtej. La o privire mai atentã, observãm lucruri pe care tânãrul din tablou nu ar putea sã le vadã, cum ar fi semnãtura lui Escher (MCE) din mijlocul tabloului. Acest mic detaliu dã impresia de a fi o eroare, o gresealã din partea autorului, dar aceastã gresealã este una intentionatã! Semnãtura care seamãnã cu o patã ne însealã - poate - asteptãrile, dar greseala ne apartine nouã. Dacã suntem deziluzionati, trebuie sã constientizãm cã Escher putea foarte bine sã rezolve problema cu pata din mijlocul tabloului, la fel de bine cum a creat iluziile de profunzime care se combinã trezind în spectator sentimentul absurdului. Centrul spiralei este si trebuie sã fie incomplet, Escher nu si-ar fi putut termina lucrarea fãrã sã încalce regulile dupã care a pictat-o. Noi, cei din exterior, stim cã Exposition d'estampes este în mod esential incompletã – dar tânãrul din interiorul tabloului nu va putea ajunge la aceastã concluzie niciodatã. Prin urmare, Escher a realizat o parabolã graficã a Teoremei Incompletitudinii, iatã de ce Hofstadter vede în Gödel si Escher doi reprezentanti ai unor domenii diferite care se întânesc la umbra aceleiasi idei.

Descriind caseta de bandã desenatã ca fiind o imagine în dezechilibru, Benoît Peeters evidentiazã acest dezechilibru ca fiind cauzat de voita incompletitudine a imaginii: „Întrezãrim cã una dintre trãsãturile fundamentale ale casetei este aspectul sãu fragmentar, sau mai degrabã incompletitudinea sa. Urmându-l aici pe Pierre Fresnault-Deruelle, voi defini caseta de bandã desenatã ca o «imagine în dezechilibru» ce oscileazã între imaginea care o precedã si cea care o urmeazã, dar si între tendinta sa de autonomizare si înscrierea ei în parcursul benzii desenate. Caracterul sãu de incompletitudine face ca privirea sã se opreascã asupra ei. O astfel de imagine îsi asumã pânã la capãt specificitatea artei sale care reinventeazã de manierã proprie aceastã pricepere a

strãvechilor pictori de a închide timpul într-un spatiu”[66].
Cum ar putea fi altfel exprimatã schimbarea, care este oxigenul benzii desenate?
Se cuvine sã trasãm totusi niste diferente între incompletitudinea redatã prin picturã si cea specificã benzii desenate. Pentru picturã, pentru artele plastice în general, aceastã caracteristicã nu este o necesitate. Ceea ce caracterizeazã pictura clasicã este de obicei imobilitatea si – am putea spune – completitudinea. Tabloul a fost multã vreme un instrument prin care s-a sugerat ideea de perfectiune, stabilitate si durabilitate. Acest fapt nu trebuie sã ne mire, deoarece pânã dupã Newton timpul era considerat absolut. Iar în picturã, spatiul a fost multã vreme tratat cel putin cu acelasi respect. Escher reprezintã mai degrabã exceptia - nicidecum regula. Dar ceea ce este exceptie pentru picturã devine regulã pentru film. În film imaginea-miscare dictează naratiunea cu frenezia unui dictator autist, ceea ce ne face sã ne întrebãm dacã aceastã miscare de neoprit rãmâne deschisã sau se închide într-o buclã proprie? (devenind un perpetuum-mobile, adicã însi dãrâmã incompletitudinea si se transformã într-un sistem închis). De aceea, apropiem mai degrabã tablourile lui Escher de banda desenatã, care face trecerea de la un ansamblu deschis la altul - sau, dupã cum ar putea fi interpretat, de la un ansamblu închis la altul. Dar în acest din urmã caz, trebuie sã vedem unde si ce anume face ca ansamblurile sã se deschidã, desi fixitatea lor pe care o asemãnãm cu cea din picturã ne sugerează cã ele însele nu ar putea reprezenta miscarea: nu a vãzut nimeni caii desenati pe frescele din grãdina abatiei Melck alergând si nici vreo casetã de bandã desenatã fugind cu personajele pe foaie. Unde anume se petrece transferul semnificatiei în banda desenatã? Scott McCloud reuseste sã ne sugereze un rãspuns. Dacã în tabloul amintit evadarea din solipsism se produce datoritã semnãturii lui Escher care trimite înspre exterior, banda desenatã foloseste un alt instrument pentru a iesi din starea de echilibru specificã unei picturi. La fel ca în pictura lui Escher, ansamblurile din arta secventialã trimit unele înspre altele, dar o diferentã se cere evidentiatã: în banda desenatã ansamblurile nu se înglobează reciproc. Escher face ca fiecare ansamblu sã devinã halucinant deoarece furã elementele celorlalte ansambluri si le integrează propriei logici; aproprierea celuilalt se petrece definitiv si din fiecare directie. Banda desenatã nu trimite niciodatã spre ansamblul precedent, ea urmează, spre deosebire de tablourile lui Escher, un traseu linear cãtre viitor - nu unul ciclic. Elementele care corespund ansamblului trecutului se regãsesc în cel prezent nu în mod identic, ci printr-o proximitate a similaritãtii. Dar imaginatia noastrã acceptã cã ele sunt aceleasi, atunci când citim bandã desenatã (nu percepem mai multi Superman, desi avem în fata ochilor mai multe desene diferite). Ceva ne spune cã acest cadru la care ne uitãm nu este complet, de aceea cãutãm sã gãsim piesele care îi lipsesc în urmãtorul, care suferã de aceeasi problemã si tot asa...Intentionat nu ni se dau niciodatã imagini integrale în banda desenatã. Ele sunt mereu frânte în locurile de interes, pentru ca cititorul sã umple acest spatiu gol cu propria imaginatie. De aceea miscarea în banda desenatã este un proces imaginativ, nu unul perceptiv ca în cinematografie. Imaginatia nu necesitã decât indicii, fatã de simtul comun, ea apare în lipsa perceptiei obiectului. Din acest motiv, tocmai Spatiul nedesenat dintre casete este locul propus de Scott McCloud ca fiind terenul propice pentru imaginatie. Numim acest spatiu invizibil, deoarece din punct de vedere perceptiv nu regãsim acolo miscarea pe care ne-o imaginãm. Aceste lucruri fiind clarificate, putem accepta noua definitie a benzii desenate ca fiind o artã a invizibilului, fãrã acest spatiu obscur[67] pe care suntem invitati sã-l clarificãm cu propriile gânduri, secventialitatea ar fi imposibilã.
Paradoxul incompletitudinii pentru banda desenatã ar putea fi rezumat în câteva propozitii. Putem stabili cã o casetã de bandã desenatã este analogul unei propozitii p din teorema lui Gödel (prima teoremã a incompletitudinii). Descrierea din interiorul ei ne apare ca o afirmare a sa, prin urmare caseta ar trebui sã fie

completã. Dar memoria si imaginatia ne opresc sã tragem aceastã concluzie. Pentru cã desenul din caseta de bandã desenatã nu reprezintã decât un fragment dintr-un tablou mai vast. Dacã vedem capul unui copil, de exemplu, fãrã sã vrem ne imaginãm automat si corpul - este poate una din cele dintâi legi studiate de psihologia cognitivistã. Prin urmare ceea ce afirmã interiorul unei casete devine imediat si negatia sa (ni se pare aberantã reprezentarea unui cap de copil fãrã corp care mestecã fericit gumã, sau cel putin nu vedem asta în fiecare zi). Pentru a putea afirma din nou interiorul unei casete, trebuie sã cãutãm în memorie acele imagini care s-ar potrivi în continuarea fragmentelor (copilul acesta trebuie sã aibã un corp...dar ce fel de corp?). Totul se petrece ca un joc de puzzle. Dacã nu am avea pe foaie o imagine similarã care sã imite ceva din caseta precedentã, probabil cã imaginatia noastrã ar completa definitiv lipsurile casetei (alegem un corp care ni se pare mai potrivit din imaginile care ne vin în minte). În cazul în care privim un tablou si nu o bandã desenatã, de obicei procesul de completare se terminã aici. Dar în banda desenatã nu avem un singur cadru pe paginã, ci mai multe, asa cã suntem tentati sã ne usurãm activitatea imaginativã apelând la elementele din caseta numãrul doi care par a corespunde logic lipsurilor casetei numãrul unu (Iatã un corp care pare corespunzãtor capului din caseta numãrul unu...). Caseta numãrul doi joacã un dublu rol. Mai întâi afirmã continutul primei casete completând elementele lipsã (Avem un cap si avem un corp). Apoi realizãm cã aceasta nu se identificã cu prima, ceea ce înseamnã cã o neagã (Desi avem un cap si un corp, nu avem un cap cu corp - capul rãmâne în prima casetã si corpul în a doua). Dar negând-o pe aceasta se neagã automat pe sine (fie nu avem un corp cu cap, fie – dacã avem – în imaginea numãrul doi apar alte elemente lipsã) si trebuie cãutate elementele care sã o afirme din nou (poate corpul nu are acum un picior). Am putea sã ne întoarcem la prima casetã, dar nu o facem (la ce ne-ar trebui un corp cu douã capete dar fãrã picioare?). În primul rând fiindcã prima nu corespunde cerintelor noii casete (Într-adevãr...la ce ne-ar folosi?). Caseta numãrul doi contine alte fragmente si suferã de alte lipsuri (problema copilului care mestecã fericit gumã este lipsa piciorului acum). Dacã prima casetã a sperat cã îsi va putea desãvârsi structura apelând la a doua casetã (un cap de copil fericit care mestecã gumã în cãutarea unui corp), caseta numãrul doi va trebui sã apeleze la altceva (unde poate fi piciorul?), asa intrã în scenã caseta numãrul trei (iatã un picior pentru un copil fericit cã mestecã gumã, dar schiop) etc. (Poate acum are doar o jumãtate de minge...ce copil se joacã fotbal cu o jumãtate de minge?). Sperãm cã am reusit sã reducem din caracterul grav care învãluie orice demers stiintific. Din nefericire el rãmâne cât se poate de grav: spatiul în care trãim este unul care se extinde datoritã unui surplus sau unei lipse, depinde de ce parte a baricadei vreti sã vã situati. Uneori si vidul este un prea-plin, asa cum aratã unele teorii matematice si fizice contemporane. Uneori arta apare doar ca sã ilustreze conceptiile vremii în care se aflã. Suntem de pãrere cã banda desenatã face acest lucru. si, dupã cum se poate vedea dupã ce veti fi citit integral textul de fatã, aceastã lucrare este la rândul ei incompletã...

Capitolul IV. Scopofilia în lectura benzii desenate

4.1. Diegeza în banda desenatã

Conform cu Gerald Prince, *A Dictionary of Narratology*, „diegeza" este:
- Lumea fictivã în care se petrec situatiile si evenimentele narate.
- Relatarea, naratiunea, în opozitie cu a indica sau a juca un rol.

În diegezã naratorul spune o poveste. Naratorul prezintã audientei sau cititorilor implicati în lecturã actiunile si poate gândurile personajelor. Diegesis (din grecescul διήγησις) si mimesis (μίμησις) specificã douã universuri contrastante încã de la Platon si Aristotel. Mimesis aratã mai degrabã decât narezã, o actiune care se petrece acum. Diegesis relatezã o actiune prin intermediul unui narator. Naratorul poate vorbi în calitate de personaj, sau poate fi un narator invizibil sau chiar unul omniscient care afiseazã întâmplãrile personajelor dintr-o pozitie superioarã[68].

Un articol, publicat de Pascal Lefevre în februarie 2006, vine în continuarea definitiei lui Will Eisner care se referea la banda desenatã ca fiind o specie de artã secventialã narativã ce se foloseste de imagini vizuale si cuvinte: „Cititorul construieste pe parcursul lecturii unei benzi desenate spatiul diegetic al unei povestiri. Spatiul diegetic reprezintã spatiul fictiv în care personajele traiesc sau îsi joacã rolul. Acest spatiu poate fi construit de cãtre cititor în multiple feluri: atât prin intermediul elementelor care apartin interiorului casetei, cât si prin elementele care se ascund privirii (numite în limba francezã hors champs)."

Nu intrãm mai mult în detalii, nedorind sã ne abatem de la scopul initial, care nu se propune a fi o discutie despre caracterul diegetic al benzii desenate - ci, pornind de la un aspect al acestei diegeze, sã vedem de ce sau cum provoacã plãcere pentru auditoriu contactul cu banda desenatã. Am stabilit, conform citatelor de mai sus, cã banda desenatã reprezintã locul unei anumite naratiuni, naratiune în care apar personaje pe care cititorul si le construieste mental pe parcursul lecturii împreunã cu tot spatiul diegezei. Tocmai asupra acestei legãturi între cititor si personaj dorim sã aruncãm o privire mai atentã.

4.2. Scopofilia în banda desenatã

4.2.1. Diegezã si scopofilie

Demersul nostru începe de la definitia benzii desenate ca spatiu diegetic, continuã cu detaliile pe care Scott McCloud ni le oferã în lucrarea sa Understanding Comics si face trecerea de la scopofilia în cinematografie la cea specificã benzii desenate, arãtând cã la baza plãcerii lecturii stã un proces de identificare a cititorului cu eroul, iar aceastã identificare poate fi interpretatã ca o functie specificã a libidoului în imaginarul lacanian sau stadiului pre-Oedipian, anume cea care corespunde narcisismului, la Freud. Cuprinsul acestui capitol încearcã sã rãspundã la câteva probleme legate de plãcerea lecturii casetelor de bandã desenatã. Pentru aceasta ne-am folosit de anumiti termeni din psihanaliza freudianã si lacanianã, într-o manierã nu tocmai similarã cu aceea pe care Mulvey a abordat-o pentru interpretarea scopofiliei cinematografice.

Reprezentând o naratiune bazatã pe secventialitatea staticã a imaginilor si textului, banda desenatã nu se poate confunda cu cinematografia, literatura sau pictura - ci aduce cu sine tehnici proprii prin care atrage lectorul pentru a descifra mesajul pe care doreste sã îl transmitã. Aceste premise pentru lecturã se evidentiazã ca fiind cele specifice unui limbaj de sine stãtãtor prin care ceva poate fi transmis, dar care nu trebuie neapãrat sã atragã sau sã fie plãcute. În mãsura în care lectura benzii desenate provoacã plãcere, trebuie cercetat ce fel de plãcere provoacã (în general), pentru a determina – eventual – cauzele care stau la baza acesteia.

Pentru ca o astfel de identificare sã se producã, este necesar un transfer cãtre obiect care sã se întoarcã mai apoi în sine. Aici vom încerca sã punem în discutie termenul foarte des folosit pentru a specifica un anumit gen de bandã desenatã: termenul uncanny, în ideea de a lãrgi utilizarea acestuia la întregul proces, conform anumitor valente pe care acesta le aduce cu sine si care pot face legãtura între banda desenatã si conceptul de transfer din psihanalizã.

Rãmâne sã amintim cã, în lucrarea *Afterthoughts on Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Mulvey a fost preocupatã de schimbarea statutului femeii în cinematografie, pe care ea îl vedea pe nedrept inferior celui acordat bãrbatului. Pe lângã scopofilia identificãrii, care aduce în discutie narcisismul, Mulvey descoperã în cinematografie si banda desenatã o anumitã scopofilie maniaco-sexualã (scopophilic voyeurism[69]) care se referã la plãcerea bãrbatului de a privi femeia ca pe un bun de consum. Pozitia adoptatã de Mulvey, criticatã drept radical-feministã, nu ne interesează din perspectiva acestor aspecte. Lãsãm loc altora sã discute avantajele sau dezavantajele avangardei în cinematografia hollywood-ianã; aceastã lucrare se propune a fi doar un teatru general si obiectiv în care pionii principali sunt banda desenatã si

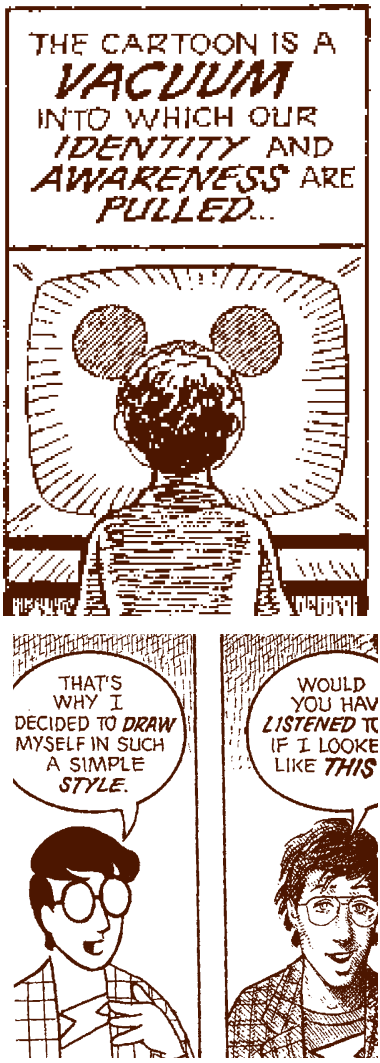
psihanaliza, nu supremația bărbatului în fata femeii sau vice-versa.

4.2.2. Mickey Mouse aspirã identitatea cititorului

Întrebându-se de ce este atât de implicat cititorul de bandă desenatã în lecturã, de ce au personajele de desene animate atâta succes printre tineri, Scott McCloud a formulat expresia: amplification trough simplification[70]. La ce se referea autorul si criticul de bandă desenatã?

Spre deosebire de pictura realistã, fotografie sau film, personajele prezentate în universul animatiei si în lumea benzii desenate nu abundã în detalii grafice. Caracterul mai degrabã abstract al eroului de bandă desenatã stă la granita dintre cuvânt si imaginea realistã. Acest proces de eliminare a detaliilor pentru a evidentia anumite aspecte urmãreste si obtine un efect de amplificare psihologicã a lecturii. Simplificarea imaginii în vederea atingerii unui anumit scop conduce către esentializarea caracterelor, transformând personajele din instante particulare în reprezentanti universali ai unor anumite idei: „The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe. [...] The fact that your mind is capable of taking a circle, two dots and a line and turning them into a face is nothing short than incredible! But still more incredible is the fact that you cannot avoid seeing a face here. Your mind won't let you![...][71] We humans are a self centered race, we see ourselves in everything. We assign identities and emotions where none exist. And we make the world over in our image.[72]Think of your face as a mask[...] facing outward . Worn from the day you were born. Slave to your every mental command . Seen by everyone you meet. But never by you.[...] When two people interract, they usually look directly at one another, seeing their partner's features in vivid detail. Each one also sustains a constant awareness of his or her face, but this mind-picture is not nerly so vivid; just a sketchy arrangement...a sense of shape...a sense of general placement. Something as simple and as basic... as a cartoon.

Thus, when you look at a photo or realistic drawing of a face...you see it as the face of another. But when you enter the world of the cartoon...you see yourself."[73]


THE CARTOON IS A VACUUM INTO WHICH OUR IDENTITY AND AWARENESS ARE PULLED...
THAT'S WHY I DECIDED TO DRAW MYSELF IN SUCH A SIMPLE STYLE.
WOULD YOU HAV LISTENED TO IF I LOOKE LIKE THIS

An empty shell that we inhabit wich enables us to travel in another realm We don't just observe the cartoon, We become it!

Desi nu s-a folosit de aparatul conceptual specific psihanalizei, Mockaitis Dave[74] considerã cã Scott McCloud a exprimat în Understanding Comics idei similare cu Mulvey atunci când se referã la identificarea cititorului cu personajul de bandã desenatã. Critica filmului si critica benzii desenate se întâlnesc pe un teren comun care poate fi exprimat ca unul ce descrie scopofilia auditoriului. Mulvey introduce banda desenatã alãturi de cinema în al doilea eseu al sãu, referindu-se la narcisism si voyeurism ca fiind modalitãti prin care privitorul poate sã obtinã plãcere din vizionarea produselor celor douã domenii distincte ale media. Diferente prin care aceste douã plãceri distincte se produc în cinema si bandã desenatã existã, având în vedere diferentele dintre situatiile distincte în care se aflã privitorul atunci când se uitã la un film spre deosebire de actul lecturii casetelor dispuse în secventã. Constatãm cã banda desenatã invitã cititorul sã depunã un efort pentru lecturã, doar în acest sens putând sã se producã transferul, pe când în cinema pasivitatea privitorului care asistã la corpurile femeilor sugerate de ecran este mai mare, ea fiind cauzatã în mare parte de efectul autoritar al imaginii-miscare, dacã ne putem permite sã folosim pentru explicatie un termen deleuzeian. Sã vedem totusi ce se întelege prin narcisism în psihanalizã, pentru a putea interpreta corect critica fãcutã de Mulvey.

“Termenul de narcisism derivã din descrierea clinicã si a fost ales de P. Näcke, în 1889, pentru desemnarea acelui comportament în care individul îsi tratează propriul corp într-o modalitate asemãnãtoare felului în care tratează corpul unui obiecte sexual, îl priveste, asadar, cu plãcere sexualã, îl mângâie si îl dezmierdã, pânã ajunge prin toate acestea la o totalã satisfactie. Privit în felul acesta, narcisismul are semnificatia unei perversiuni care absoarbe întreaga viatã eroticã a persoanei, rãspunzând de aceea si asteptãrilor noastre de a ajunge la studiul tuturor perversiunilor.”[75]

Identificarea cititorului cu personajul de bandã desenatã vizează într-adevãr o concentrare a energiei libidoului asupra celui din urmã, investire care urmãreste traducerea Eului real prin Eul fetisizat. Definitia narcisismului citatã mai sus nu ne spune mare lucru, dar paginile urmãtoare din aceeasi sursã ne dau câteva indicii despre legãtura pe care a fãcut-o Mulvey între psihanalizã si bandã desenatã. Freud atrage atentia asupra renuntãrii la realitate care se produce în cazul schizofrenicului. Sustragerea libidoului din obiect poate provoca un delir de grandoare, ceea ce înseamnã cã energia libidinalã a fost redirectionatã spre Eu, ducând la formarea unui comportament care poate fi numit narcisism. Acesta nu ar fi decât un narcisism secundar[76], edificat pe unul primar dar care nu poate fi studiat deoarece este obscurizat din multiple cauze, subliniazã Freud. Cãutând manifestãri similare cu delirul de grandoare, Freud se opreste asupra observatiilor despre viata sufletească a copiilor si a popoarelor primitive:

„La acestea din urmã gãsim trãsãturi, care, de-ar fi izolate, ar putea fi atribuite delirului de grandoare: supraestimarea puterii dorintelor si a actelor psihice, omnipotenta gândurilor, credinta în puterea magicã a cuvintelor, o tehnicã de apãrare împotriva lumii exterioare, magia, ce apare ca o aplicare consecventã a acestor deliruri. Asteptãm o atitudine complet analogã fatã de lumea exterioarã de la copiii epocii noastre, a cãror dezvoltare este pentru noi mult mai netransparentã.”[77] Înstrãinarea de realitate si concentrarea pe lecturã reprezintã un fapt întâlnit nu doar în film si banda desenatã, ci si în literaturã. Bineînteles cã nu putem vorbi de aceleasi mijloace prin care acestea reusesc sã capteze atentia cititorului. În banda desenatã, conform lui Scott McCloud, Will Eisner si altii, procedeul prin care se produce iluzia timpului si a miscãrii poartã numele de enpanelling – în românã „încadrare” – specific al benzii desenate care diferã foarte mult de montajul cinematografic. Pentru banda desenatã actiunea este reconstruitã de lector din momentele temporale surprinse de cadrele juxtapuse pe paginã. Juxtapunerea identificã aici spatiul cu timpul, deoarece

trecutul, prezentul si viitorul sunt date în simultaneitate. Cu toate acestea, mintea cititorului nu se subordonează acestei particularităti din arta secventialã: lectura se va produce mereu în prezent, folosind informatia din memorie. Timpul benzii desenate nu coincide cu timpul uman, dar se pot traduce reciproc. Tocmai ideea de iluzie a miscării pe care banda desenatã reuseste sã o transmitã ne interesează aici, acest fapt reprezentând premisa identificării cu personajul-fetis. Realitatea iluziei nu poate fi contestatã, dar ea se diferentiază de adevãrata realitate, asa cum o întelege Freud, tocmai prin faptul cã este o iluzie realã. Banda desenatã nu contine decât o însiruire de imagini statice, cu toate acestea, atunci când citim un comic-strip, vedem actiune. Acest truc reprezintã modalitatea prin care banda desenatã scoate cititorul din mediul sãu real si îl aruncã într-unul fictiv. Percepând realitatea ca pe o realitate crudã[78], cititorul va cãuta în universul fictiv un sentiment de eliberare sau împlinire. Putem întelege si în acesti termeni scopofilia benzii desenate, fãrã sã facem referire la sexualitate neapãrat. De altfel, dupã cum noteazã Freud în paginile urmãtoare ale aceluiasi studiu, narcisismul ar surveni în urma pulsiunilor sexuale, deoarece Ego-ul nu reprezintã decât un stadiu ulterior în dezvoltarea copilului, pe când libidoul autoerotic pare a fi primordial: „[...]trebuie asadar ca ceva, o nouã actiune psihicã, sã se adauge autoerotismului pentru a forma narcisismul."[79] De aici întelegem cã pulsiunile sexuale constituie un sine qua non al tuturor actiunilor umane, putem accepta acest lucru ca fiind corect, dar am comite o gravã eroare dacã am încerca sã si explicãm diferenta dintre actiuni pornind de la ceea ce ele au în comun. De aceea Mulvey nu ne spune nimic atunci când pune accentul pe latura sexualã a identificării cititorului cu personajul fetis. Scopul ei pare în schimb sã fie justificat de accentuarea rolului bãrbatului, mesaj pe care filmul si banda desenatã par a-l transmite de cele mai multe ori. Spun pare, deoarece rolul sexual diferã în functie de sex, din acest motiv nu putem fi de acord cu atribuirea aceluiasi statut femeii si bãrbatului, chiar dacã aceastã tendintã spre masculinizare reprezintã una dintre obsesiile caracteristice miscării feministe. Universul magic, pe care Freud îl vede analog delirului de grandoare în cazul populatiilor numite primitive, a fost tema principalã a multor seriale de animatie sau benzi desenate. Dacã magia reprezintã o formã de apãrare împotriva realitãtii, identificarea cu personajul care dispune de asemenea puteri supranaturale constituie o cauzã pentru plãcerea de a citi bandã desenatã. Tema Eroului a fost nu de putine ori exploatatã în arta secventialã tocmai datoritã acestei nevoi acute a omului de a identifica Eul sãu real cu Eul ideal. În mãsura în care un Eu ideal existã si dacã este corectã afirmatia lui Scott McCloud: „when you enter the world of the cartoon...you see yourself", putem presupune cã acest Eu care diferã de cel real, dar pe care banda desenatã ni-l sugerează, poate constitui locul de identificare al Eului real cu Eul ideal, sau cel putin cu anumite trãsãturi dezirabile ale acestuia. Investirea actionează ca un boomerang: mai întâi cititorul depune un efort pentru a se identifica cu personajul, apoi îsi introiectează calitãtile acestui personaj-fetis; dacã acest delir de grandoare nu depãseste timpul lecturii propriu-zise, atunci nu avem de ce sã ne îngrijorãm.

Putem numi comportamentul de identificare cu personajul de bandã desenatã un comportament de tip narcisic, deoarece libidoul este redirectionat spre sine, subiectul actiunii benzii desenate fiind chiar cititorul. Patologia nu apare decât dacã acesta refuzã sã facã diferenta dintre Eul sãu real si Fetisul cu care se identificã în timpul lecturii. Numele personajului reprezintã un factor care ajutã la sublinierea acestei diferente, dar de multe ori acest nume este în asa fel ales încât sã sugereze o calitate, o trãsãturã de caracter, ceea ce schimbã radical situatia în favoarea identificării (Nume ca Spiderman, Superman, etc. au caracter universal si capãtã o dimensiune miticã, oricare dintre ei ar putea fi prototipul unei specii superioare, ceea ce înseamnã cã un complex de inferioritate poate sã îsi gãseascã aici justificarea transformării într-unul de superioritate). Scopofilia benzii

desenate pare să rezide tocmai în această abilitate de a transforma pe plan fictiv lipsurile realitãtii în abundentã. Această discrepantă dintre realitate si fictiune se valorifică în termenii unei răsturnări de care individul poate beneficia – sau dimpotrivă – în functie de modul în care îsi echilibrează pulsiunile narcisice cu adaptarea corespunzătoare la realitate.
Făcând o scurtă recapitulare a celor propuse la începutul acestei lucrări, constatăm prezenta scopofiliei în lectura benzii desenate datoritã identificării de tip narcisic a cititorului cu personajul. Această identificare presupune un transfer, concept pe care nu l-am definit deocamdată si de care ne vom ocupa în cele ce urmează pentru o întelegere mai detaliată a procesului pe care îl studiem. „Transferul (*Übertragung*) de experiente si relatii din trecut asupra terapeutului este un moment principal al psihanalizei terapeutice. Se poate constata un transfer pozitiv sau unul negativ, în functie de tonalitatea trăirilor proiectate asupra terapeutului. Din partea acestuia rezultă o reactie de contra-transfer (*Gegenübertragung*). Terapeutul a învătat în cursul propriei analize în procesul de calificare, să facă deosebirea între simtirile si reprezentările sale proprii si cele rezultate din analiza pacientului, pentru a nu se ajunge în mod inconstient la o stare de simbiozã psihicã."[80] În contextul terapeutic, transferul se referă la redirectionarea sentimentelor pacientului de la o anumită persoană asupra terapeutului. De multe ori transferul se manifestă ca o atractie eroticã fatã de terapeut, dar poate lua si alte forme precum: ura, neîncrederea, dependenta extremă, atribuirea de caractere parentale terapeutului sau chiar si idealizarea acestuia până la statutul de guru sau Dumnezeu. Reactia terapeutului se manifestă sub forma contra-transferului, definit drept redirectionarea sentimentelor acestuia asupra clientului. În lectura benzii desenate, cititorul transferă asupra personajului propria identitate, apoi tot el realizează operatia de contra-transfer prin recuperarea identitătii sale de data aceasta modificatã: transferă Eul real si câstigă iluzia Eului ideal. Dar acest transfer presupune o realizare a sensului care nu reuseste niciodată pe deplin. Banda desenată se foloseste de invizibil pentru a crea iluzia de miscare în registrul vizibil. Psihanaliza a inventat termenul de inconstient pentru a explica si vindeca anumite boli psihice al căror înteles scapă logicii cu care ne-am obisnuit. Gãsim cã acest fapt este foarte important în ceea ce priveste demersul cercetării noastre. Atentia ne-a fost atrasă de termenul *unheimlich* pe care Freud îl foloseste pentru a desemna sentimentul de înstrăinare. Niciodată Eul real nu se va regăsi acasă atunci când se identifică cu Eul fetisizat, cel putin dacă reuseste să facă diferenta dintre real si fictiv. Dar atâta vreme cât această identificare este prezentă prin lecturã, Eul real nu va fi pozitionat nici în spatiul real cu care trebuie să se descurce pentru a supravietui. Sensul lecturii apare acolo unde se intersectează domeniul realului cu fictivul, în spatiul alb dintre casete – dacă vom vorbi despre tehnica benzii desenate – si la granita dintre cunoscut si necunoscut, în intermediaritate – dacă vom vorbi despre conditia de posibilitate a constituirii oricărui sens sau oricărei lecturi. Încheiem acest text cu un citat dintr-un strălucit eseu care leagă efectiv un termen freudian de termenul *uncanny*, ce denumeste un gen aparte de bandă desenată, unde scopul diegezei este de a prezenta actiunea în locuri si situatii indefinibile:

The translation of the word 'unheimlich', literally 'unhomeness', is uncanny - a philosophical and psychological category all too familiar thanks to the work of Sigmund Freud. Yet, the original German term has a primarily spatial orientation - it is a feeling of not being where one feels like they are. The English definition takes the word in a very different direction, or maybe we should say to a very different place. Canny means knowing and therefore uncanniness becomes a state of unknowing - of not knowing what one knows. It is important to establish here the difference between not knowing and not knowing what one knows, the latter being the state of the uncanny whereas the former simply has to do with negativity.

Where not knowing would be negative, the un at the start of the uncanny signals indefinite judgment. The most well known example of this would be undead - anyone who frequents the cinema knows that being undead does not mean alive but it certainly does not mean dead either - it is somewhere in between. Having established the uncanny as indefinite judgement, what exactly does it mean to not know what one knows? In his text Iraq: The Borrowed Kettle, Zizek quotes a wonderfully obscene statement from the former head of the Department of Defense:"In March 2003, Rumsfeld engaged in a little bit of amateur philosophizing about the relationship between the known and the unknown: "There are known knowns. These are things we know that we know. There are known unknowns. That is to say, there are things that we know we don't know. But there are also unknown unknowns. There are things we don't know we don't know." What he forgot to add was the crucial fourth term: the "unknown knowns," the things we don't know that we know-which is precisely, the Freudian unconscious, the "knowledge which doesn't know itself," as Lacan used to say."[81]

Concluzii

Prezenta lucrare a fost conceputã în scopul de a evidentia potentialul neexploatat al benzii desenate. Ne-am propus sã demonstrãm cã între banda desenatã, artã, stiintã si filosofie pot fi trasate analogii si suntem de pãrere cã am reusit. Pe parcursul lucrãrii am explicat în detaliu alegerea titlului. La finalul acestui parcurs cognitiv am ajuns la câteva concluzii:

1. Banda desenatã reprezintã o specie ce apartine unui proces mai larg pe care Eisner l-a denumit artã secventialã.
2. Specificitatea benzii desenate constã în capacitatea de a nara prin intermediul imaginilor statice juxtapuse paginal.
3. Naratiunea în banda desenatã se foloseste de un limbaj specific, care depãseste simpla scriere si desenul.
4. Banda desenatã este un mijloc eficace de exprimare graficã a categoriilor gândirii. Putem cunoaste citind banda desenatã.
5. Banda desenatã apare din interactiunea vizibilului cu invizibilul, cele douã categorii fundamentale ale artei secventiale.
6. Secventialitatea în banda desenatã pune problema spatiului si timpului, deoarece banda desenatã este o artã care exprimã spatial durata.
7. Banda desenatã exprimã grafic elemente care nu apartin exclusiv registrului vizual, ci si celui olfactiv, auditiv, gustativ, prin intermediul unui limbaj specific care face apel la proprietatea sinestezicã a imaginatiei de a reconstrui din fragmente un întreg.
8. Legãturile dintre secvente, dintre casetele juxtapuse paginal, se realizeazã prin angajarea categoriei invizibilului în registrul vizibilului. Invizibilul, înteles aici ca spatiu intermediar între casete (si între imagini în general), invitã imaginatia cititorului sã reconstruiascã mental din elemente statice un parcurs temporal care implicã miscare.
9. Miscarea si timpul sunt iluzorii în banda desenatã atunci când reprezintã situatii inspirate din realitate. Procesul creatiei si lectura benzii desenate constituie, în schimb, o realã miscare în timp: miscarea mâinii care deseneazã, miscarea ochiului care citeste si miscarea reprezentãrilor în imaginatia celui care se implicã în procesul diegetic.
10. Procesul imaginativ angajat în creatia si lectura benzii desenate se fondeazã pe un cu totul alt proces, mai general, care determinã însãsi posibilitãtile si limitele cunoasterii umane.
11. Posibilitatea benzii desenate tine de posibilitatea cunoasterii în genere, posibilitate care scapã tuturor definitiilor deoarece orice definitie o presupune.
12. Banda desenatã presupune un spatiu diegetic alcãtuit din imagini si intermediarul care le unificã si le separã.
13. Diegeza benzii desenate provoacã în momentul lecturii un anume fel de plãcere.
14. Am denumit scopofilie plãcerea lecturii benzii desenate, deoarece secventialitatea imaginilor implicã exclusiv simtul vizual în momentul lecturii.

BIBLIOGRAFIE

1. ARISTOTEL, *Despre suflet*, ed. Humanitas, Bucuresti, 1995, trad. si note Alexander Baumgarten
2. ARISTOTEL, *Poetica*, ed. IRI, Bucuresti, 1998
3. BAUDRILLARD, Jean; NOUVEL, Jean, *Obiecte singulare: arhitecturã si filosofie*, ed. Paideia, Bucuresti, 2005
4. CHINDEA, Gabriel, *Curs de istorie a dialecticii*, sustinut pe parcursul semestrului al II-lea al anului universitar 2007-2008 la Facultatea de Istorie si Filosofie din cadrul Universitãtii Babes Bolyai, Cluj-Napoca
5. CIOMOs, Virgil, *Timp si eternitate*, ed. Paideia, Bucuresti, 1998
6. DELEUZE, Gilles, *L'image mouvement*, Paris, Minuit, 1983
7. DELEUZE, *Tratative*, ed. IDEA, Cluj-Napoca, 2006, trad. Bogdan Ghiu
8. EISNER, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985
9. EISNER, Will, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996
10. FREUD, Sigmund, *Opere*, vol. 3, „Psihologia inconstientului", ed. TREI, Bucuresti, 2004
11. GERTLER, Nat, LIEBER, Steve, *The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel*, Alpha, 2004
12. HAWKING, Stephen, *Universul într-o coajã de nucã*, ed. Humanitas, Bucuresti, 2005
13. HÖFSTADTER, Douglas, *Gödel, Escher, Bach – Les brins d'une guirlande eternelle*, Paris, Dunod, 2000
14. KANT, Immanuel, *Critica ratiunii pure*, ed. stiintificã si Enciclopedicã, Bucuresti, 1969
15. McCLOUD, Scott, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Harper Paperbacks, 2000
16. McCLOUD, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Paperbacks, 1994
17. PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1998
18. PEETERS, Benoît, GROENSTEEN, Tjierry, Töpffer, *L'invention de la bande dessinée*, Hermann Editeurs, 1994
19. PLATON, *Republica*, trad. de Andrei Cornea în Opere, vol. V, ed. stiintificã si Enciclopedicã, Bucuresti, 1986 SAUCIN, Joel, *Sémiologie et herméneutique de la bande dessinée*, Bruxelles, IHECS, 1993

Note:

[1] Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985, pp. 12-15; *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996, pp. 21-26.

[2] Scott McCloud, *Understanding Comics*, Harper Collins Publishers, 1994, p. 5.

[3] *Ibidem,* pag. 7; *Reinventing Comics*, Harper Collins Publishers, 2000, p.15.

[4] Nat Gertler, Steve Lieber, *The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel*, Alpha, 2004.

[5] Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, p. 5.

[6] *Ibidem.*

[7] Scott McCloud, *Understanding Comics, ed. cit.* p. 5

[8] Primul care a fãcut acest lucru a fost Rodolphe Topffer.

[9] Gabriel Chindea, *Curs de istorie a dialecticii,* p. 5.

[10] Caseta luatã ca multiplu, deoarece o singurã casetã individualizeazã o singurã imagine. Intervalul va fi cel care, efectiv, produce înlãntuirea casetelor – acest aspect va fi explicat amãnuntit în paginile urmãtoare.

[11] „Closure", sau „the gutter" se referã la spatiul intermediar dintre douã imagini.

[12] Virgil Ciomos*, Timp si eternitate,* ed. Paideia, Bucuresti, 1998. A se vedea *Aporiile timpului*, pp. 21-28.

[13] Scott McCloud: *Understanding Comics, ed. cit., p. 92.*

[14] „Suflet" în sens de *motor intern*, de *cauzã*, de *esentã*, conform cu Aristotel, *Despre suflet*, ed. Humanitas, Bucuresti, 2005, trad. si note Alexander Baumgarten.Mai mult despre acest subiect si în *L'image mouvement,* Paris, Minuit, 1983, unde Gilles Deleuze accentueazã punctul de vedere bergsonian si trage noi concluzii pe care le aplicã în critica despre cinema.

[15] A se vedea *Tratative,* ed. IDEA, Cluj-Napoca, 2006 în capitolul II *Despre imaginea-miscare*, unde se face diferenta dintre *ansamblu* si *întreg*, ultimul fiind caracterizat ca un permanent deschis care uneste ansamblurile dar scapã întotdeauna dincolo de limitele care i se impun si în acelasi timp dincoace de ele. Asta pentru cã întregul este el însusi limita, granita care nu poate fi limitatã.
Mai mult despre acest subiect si în *L'image mouvement,* Paris, Minuit, 1983, unde Gilles Deleuze accentueazã punctul de vedere bergsonian si trage noi concluzii pe care le aplicã în critica despre cinema.

[16] A introduce spatiul în critica benzii desenate implicã automat si modul în care acest spatiu se construieste, adicã modul în care arhitectura benzii desenate are loc; acest loc implicã neprevãzutul, de aceea ni se pare importantã discutia despre spatiu dintre Jean Baudrillard si Jean Nouvel: „J.N. [...] Dacã încercãm.sã vorbim despre arhitecturã ca limitã, o facem situându-ne mereu pe aceastã franjã dintre cunoastere si non-cunoastere. [...] Ne aflãm întotdeauna în domeniul inventiei, în domeniul non-cunoasterii, în domeniul riscului. Acest loc pe care nu-l cunoastem, dacã ne descurcãm cât de cât, ar putea fi cel al unui anumit secret. si ar putea, pornind de aici, sã vehiculeze lucruri, lucruri pe care nu le stãpânim, lucruri care sunt de ordinul fatalului, care sunt de ordinul voluntar necontrolatului. Trebuie gãsit un dozaj între ceea ce controlãm si ceea ce provocãm." (Jean Baudrillard, Jean Nouvel, *Obiecte singulare:arhitecturã si filosofie*, ed. Paideia, Bucuresti, 2005, pp. 9-10).

[17] Citat dupã Scott McCloud, *Understanding Comics*, ed. cit., p. 17.

[18] „Atunci cand e vorba de literaturã sub formã de stampe, unde fundamentalã este claritatea ideii, exprimatã cursiv, nimic nu este comparabil procedeului autografic care nu cere nici interventia intermediarã a unui gravor, nici asteptarea îndelungatã pentru ca desenul imprimat în piatrã sã devinã gravurã gata de a fi reprodusã în mii de exemplare". Töpffer, *Essai de physiognomie*, capitolul III, în
Töpffer: L'invention de la bande dessinée, texte reunite si prezentate de Tjierry Groensteen si Benoît Peeters, Hermann, 1994, p.190.
„Autografie": s.f. Procedeu prin care se reproduce pe piatrã litograficã sau pe o hârtie specialã un text, un desen etc. (autograf). ** (Concr.) Text, desen etc. astfel reprodus. Din fr. „autographie".

[19] „Lucrând pe o singurã bandã de imagini, Töpffer a înteles cã o paginã de desen este un mecanism de convertire a spatiului în succesivitate: din cauza modului de lecturare din Occident, caseta din dreapta este

consideratã a-i urma celei din stânga[…]". Benoît Peteers, Lire la bande dessiné, Paris, Flammarion, 1998, p. 86.

[20] „Acest text ar merita sã fie citit cuvânt cu mare atentie: natura «mixtã» a operei, inseparabilitatea textului de imagine, însãsi alegerea termenului «obscur», toate acestea dezvãluie genialitatea lui Töpffer care era pe cale sã inventeze un nou mod de exprimare. «Forma sa mixtã reprezintã motivul pentru care scapã analizei », adaugã Töpffer, de parcã ar fi anticipat neînțelegerile care aveau sã vinã si acuzatia de pseudoliteraturã ce avea sã îi fie adusã benzii desenate". (Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée,* Paris, Flammarion, 1998, p. 107).

[21] *Notice sur l'histoire de Mr. Jabot* în *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* , *ed. cit.,* p. 45.

[22] Will Eisner, *Comics and Sequential Art, ed. cit.,* p. 5.

[23] „Aburul din aerul cald exhalat în timpul unor conversatii poate fi vãzut. E logic sã combinãm ceea ce e vizibil cu ceea ce e perceput auditiv, rezultând o imagine vizualã a actului vorbirii." *Ibidem,* p. 26.

[24] Tom Wolf, în *The Harvard Educational Review,* august 1977.

[25] Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, *ed. cit.*, cap. 2, p. 13.

[26] *Ibidem* , cap. 3. *Timing*, p. 25.

[27] Eisner foloseste aceste concepte doar cu intentia de a diferentia douã procedee distincte. Semnificatia lor este pur tehnicã.

[28] *Ibidem*, pp. 25-26.

[29] Specie de bandã desenatã care îsi desfãsoarã cadrele numai pe orizontalã.

[30] Acest travaliu de analizã si sintezã ne duce cu gândul la schematismul transcendental din filosofia kantianã. Într-adevãr, banda desenatã seamãnã izbitor de mult cu o reprezentare graficã a acestuia.

[31] Scott Mccloud, *Understanding Comics*, *edit,.cit.,* p. 8.

[32] *Ibidem*, p. 7.

[33] Am putea fi tentati sã credem cã libertatea noastrã nu este deloc afectatã de televizor, rãmâne însã întrebarea: ce facem, totusi, în timpul liber?

[34] Cu referire la împrumutul termenului din limba francezã, a se vedea textul doamnei Rodica Zafiu *Diversitate stilisticã în românа actualã:* „sintagma *bandã desenatã,* calchiatã dupã originalul francez *bande dessinée*, a intrat în uz de mai multã vreme, desi DEX-ul o ignorã, chiar în editia sa cea mai recentã, din 1996. O întâlnim de obicei în forma completã – „al 6-lea Salon National de *Bandã Desenatã*" (*RL* 2015, 1996, 5) – dar si, sporadic, în abrevierea (curentã în francezã) *BD*– „cele mai cunoscute reviste europene de *BD* ", la pagina de web: http://www.unibuc.ro/eBooks/filologie/Zafiu/27.htm.

[35] În legãturã cu istoria benzii desenate, implicatii, structurã si definitii, se poate vizita pagina de web: http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e.

[36] De altfel, acest proiect a început ca urmare a fericitei discutii pe care am avut-o cu Baudoin, la Salonul International de BD din Bucuresti în toamna anului 2006.

[37] „Care este, asadar, fenomenul acoperit, obturat, disimulat, încã ne-descoperit, care, ca atare, poate sã devinã prin excelentã obiectul cercetãrii fenomenologice? Fenomenul care se aratã ne-tematic si care are nevoie de o tematizare explicitã? Care, în arãtarea de sine însusi, continuã sã se ascundã sau, o datã des-coperit, recade în acoperire? Acest fenomen nu este cutare sau cutare fiintare, ci însãsi fiinta fiintării, structurile de fiintã ale fiintării. Iar pentru cã tema fenomenologiei - ceea ce trebuie pus în luminã si legitimat - este fiinta, fenomenologia devine ontologie." (Martin Heidegger, *„Fiintã si Timp"*, ed. Humanitas, Bucuresti, 2006, Anexe - Gabriel Liiceanu: *Excurs asupra câtorva termeni heideggerieni din Fiintã si Timp,*pp. 583-584), „Dacã vom spune si vom scrie *fiintã*, o vom face cu conditia sã avem mereu în vedere *faptul-de-a-fi.*" *Ibidem,* p. 586.

[38] „Transparenta" va fi înteleasã conform definitiei lui Aristotel, ca si mediu intermediar prin care se actualizeazã lumina, datoritã cãreia vederea devine act. (Aristotel, *Despre suflet*, *op. cit.*, cartea a II-a, VII 418a30-419b25).

[39] http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e.

[40] Lectura, în cazul benzii desenate de tip manga, se face de la dreapta la stânga.

[41] Dacã imaginile din casete sunt fotografii, avem de a face cu un foto-roman, specie diferitã de banda desenatã, dupã cum sugerează chiar numele. În foto-roman, continutul casetei este limitat la compunerea fotografiei din elementele reale, nu imaginate, pe care autorul le fotografiază. Banda desenatã transfigurează realitatea, continutul ei putând viza chiar imposibilul din acest punct de vedere.

[42] Despre functia dialogului si onomatopeelor în banda desenatã, a se vedea si Joel Saucin, *Semiologie et hermeneutique de la BD,* p. 14, http://www.ihecs.be/documents/SemiologieethermeneutiquedelaBD.pdf.

[43] Aristotel, *Despre suflet*, *ed. cit.*, cartea a II-a, 412b 5.

[44] Primele organisme vii ar fi plantele, fiindcã se hrãnesc, totusi ele nu au simturi desi au în comun cu celelalte vietãti cresterea.

[45] *Ibidem*, p. 85: Sufletul este în patru rânduri definit: ca substantã specificã a corpului natural având în potentã viata, ca act al acestuia, prin urmare ca act al celui dotat cu organe si, în al patrulea rând ca substantã în sens de formã - *to ti en einai*. Vom trage concluzia cã existã o sinonimie între act, substantã si formã, fapt care ne va ajuta în demonstrarea valorii intermediarului, dupã cum se va vedea în continuare.

[46] Aristotel, *Despre suflet, ed. cit.,* cartea a II-a, 418 a 30-418 b 15: „Orice culoare poate mobiliza transparenta în act si aceasta este natura culorii[...] Existã desigur ceva transparent. Numesc transparent ceva ce este vizibil, dar nu în sine în sens absolut, ci printr-o culoare strãinã de el . De felul acesta sunt aerul, apa si multe dintre solide. Dar ele nu sunt transparente în calitate de apã sau în calitate de aer, ci pentru cã în ambele existã acceasi naturã[...] La rândul ei, lumina este actul acestei transparente ca transparentã[...]".

[47] Aristotel, *Despre suflet, ed. cit.*, cartea a II-a, 419 a 15 - 419 a 20.

[48] Aristotel, *Despre suflet, ed. cit.*, cartea a II-a, 418 b 25 - 30.

[49] Vom porni tot de la Aristotel.

[50] Desi antikantian *avant la léttre* în ideea cã numãrul elementelor epuizează simturile, Aristotel se apropie (de fapt noi îl apropiem) prin teoria imaginatiei de acesta, dovedindu-se a fi cel putin indecis. Simtului comun nu îi revin alte elemente decât cele corespondente simturilor separate, el fiind doar sinteza acestora.

[51] Aristotel, *Despre suflet*, *op. cit.*, cartea a III-a , 3, 428 a 1-4. Întregul alineat, conform notei 557 din editia în românã, „enuntã un paradox al imaginatiei: ea depinde de sensibilitate fãrã a fi o parte a ei, si este o parte a gândirii, dar activitatea ei seamãnã cu aceea a vederii. De fapt acest paradox este cel care precizează rolul intermediar si de sintezã cognitivã a imaginatiei , pentru care continutul cunoasterii are o unitate, de la actul sensibilitãtii pânã la desfãsurarea unei demonstratii. Diviziunea stabilitã în alineat face din imaginatie si întelegere pãrti ale gândirii[...]".

[52] Ed. Stroick, p. 166, r. 45 - p. 168, r. 37;

[53] Am redat complet nota 559 de la pag 346, Aristotel, *Despre suflet*, ed. Humanitas, 2005.

[54] Immanuel Kant, *Critica ratiunii pure*, ed. stiintificã, Bucuresti, 1969.

[55] Immanuel Kant, *Critica Ratiunii Pure*, ed. stiintificã, Bucuresti, 1969, pp. 146-147.
[56] *Ibidem.*
[57] Immanuel Kant, *Critica Ratiunii Pure*, ed. stiintificã, Bucuresti, 1969, p.
[58] Kant distinge între principiile sintetice matematice si dinamice. Anticipatiile perceptiei si axiomele intuitiei vizează obiectul ca si cuantum în extensiunea si intensiunea lui iar analogiile experientei si postulatele gândirii empirice în genere se referã la existenta lui efectivã.
[59] Joël Saucin, *Sémiologie et herméneutique de la bande dessinée*
Bruxelles, IHECS, 1998, p. 10: „Spre deosebire de cinema, cadrele unei benzi desenate pot varia pe parcursul unei povestiri. Asa cum subliniazã Benoît Peeters, existã patru mari tipuri de încadrare în paginã: utilizãrile conventionale, decorative, retorice si productive. Ultimele trei oferã o variatie cadrelor, în timp ce primul, cel conventional, prezintã o succesiune de cadre identice. Pentru primele trei, dimensiunea fiecãrei imagini în parte poate sã fie proportionalã cu importanta sa în desfãsurarea povestirii (retoricã si productivã), sau supusã unei simple simetrii (decorativã).
[60] Sintagmã folositã de Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée, op. cit., Introducere*, p. 30.
[61] Scott McCloud, *Understanding Comics*, *ed. cit.,* p.100.
[62] Dar care teorie despre spatiu nu este o constructie mentalã.
[63] Exemplul este arhicunoscut, v. Stephen Hawking, *Universul într-o coajã de nucã*, ed. Humanitas, Bucuresti, 2005.
[64] Douglas Höfstadter*, Gödel, Escher, Bach - les brins d'une guirlande eternelle*, Paris, Dunod, 2000, p.. 787.
[65] *Ibidem*, p.
[66] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 32.
[67] Americanii numesc acest spatiu gol si intermediar dintre cadre: *the closure*, dar l-au poreclit si *the gutter,* deoarece acolo imaginatia produce orice fel de actiune sugeratã în naratiune, inclusiv o crimã. Glumind pe aceastã temã, Scott McCloud si-a intitulat un capitol din *Understanding Comics, Blood in the gutter,* subliniind cã principalul vinovat de omorul unui personaj... nu este nimeni altcineva decât cititorul. n.a.
[68] În cartea a III-a din *Republica* (c.373BCE), Platon examinează stilurile diferite ale creatiei litarare - poiesis (termenul include comedia, tragedia, poemul epic si liric): ajunge la concluzia cã toate narează evenimente, dar în moduri diferite. Distinge între naratiune sau relatare (***diegesis***) si imitatie sau reprezentare (*mimesis*). Tragedia si comedia sunt pentru Platon douã tipuri imitative; ditirambul este în întregime naratiune si combinatia lor poate fi gãsitã în poemul epic. Atunci când relatează sau narează, poetul vorbeste despre el însusi, si nu ne conduce la gândul cã ar putea fi altcineva. Când imitã, poetul produce o asimilare a propriei identitãti de cãtre una strãinã, folosindu-se atât de voce cât si de mimicã. În dramã, poetul nu vorbeste niciodatã direct; în naratiune poetul vorbeste asumându-si propria identitate. În *Poietica*, Aristotel distinge trei tipuri de *poiesis:* în functie de *mediul* pe care îl foloseste, în functie de *instrumentele* sale si în functie de *metoda* pe care o adoptã (sectiunea I); mediul si instrumentele fiind aceleasi, poetul poate imita prin naratiune – caz în care poate fie sã preia personalitatea altuia, asa cum face Homer, sau poate sã vorbeascã în numele propriei persoane, neschimbat – sau poate sã îsi prezinte toate personajele ca trãind si miscându-se în fata noastrã (sectiunea III).
Desi se referã la mimesis în douã modalitãti extrem de diferite, relatia dinter mimesis si diegesis rãmâne similarã la Platon si Aristotel. Mimesis încarnează, transformând identitatea proprie, indicã mereu un prezent continuu. Diegesis relatează, narează, transformã evenimentul în functie de povestitor fãrã sã îi altereze acestuia identitatea, are mereu legãturã cu trecutul. Diegeza poate utiliza elemente, cum ar fi personaje, evenimente si lucruri în interiorul naratiunii principale. Dar autorul poate include elemente care nu au intentia sã fie incluse în naratiunea principalã decât indirect, cum sunt cazurile povestirilor cu ramã, sau povestiri în interiorul altor povestiri, personaje si evenimente care apartin altui loc sau altui context istoric si care prin urmare sunt în afara firului narativ principal, fiind prezentate într-o situatie extradiegeticã.
[69] Voyeurism-ul este o practicã prin care un individ obtine plãceri sexuale observând alti oameni, care pot fi angajati în raporturi sexuale, pot fi dezbrãcati sau îmbrãcati într-un anume fel pe care voyeur-ul îl gãseste provocator. O traducere literalã ar putea fi «observator», având conotatii peiorative. De asemenea, termenul *voyeur* poate desemna pe cineva care se bucurã atunci când este martor la ghinionul sau suferinta altor oameni.
[70] Scott McCloud, *Understanding Comics*, *ed. cit.*, p. 30.
[71] *Ibidem*, p. 31.
[72] *Ibidem*, p. 33.
[72]*Ibidem* pp. 34-36.
[74] În lucrarea *The Sandman and Psychoanalysis.*
[75] Sigmund Freud, *Opere*, vol. 3, *Psihologia inconstientului*, ed. TREI, Bucuresti, 2004, p. 33.
[76] „O datã cu elaborarea celei de-a doua topici a aparatului psihic (dupa 1920), Freud concepe narcisismul secundar ca pe o dezinvestire libidinalã a eului si, succesiv, ca pe o investire a obiectelor lumii exterioare cu aceasta energie astfel eliberatã (asa s-ar naste cultura si civilizatia, asa s-ar maturiza social insul uman). În orice situatie existentialã, investirea libidinalã a eului se petrece concomitent cu investirea obiectelor externe. De aici si lupta perpetuã între pulsiunile de viatã si cele de moarte, între Eros si Thanatos.
Postfreudienii s-au diferentiat in functie de felul în care s-au raportat la autonomia narcisismului. Psihanalisti ca Bela Grunberger si Heinz Kohut au evoluat in partizani ai acestei autonomii, în vreme ce Melanie Klein si discipolii ei, prin faptul cã au plasat initial nu narcisismul primar, ci relatiile de obiect, au considerat cã se poate vorbi doar despre stãri narcisice generate de revenirile libido -ului asupra obiectelor interiorizate. Jacques Lacan pune în legãturã constituirea stadiului oglinzii cu statutul primar al narcisismului si al forjãrii eului, autoerotismul fiind caracteristic unei faze anterioare, adicã perioadei pulsiunilor partiale si a «corpului îmbucãtãtit». La rândul ei, Françoise Dolto localizează originile narcisismului în etapa în care copilul interiorizează experienta fundamentalã a tandretei vorbelor materne, când accentul cade nu pe satisfacerea nevoilor, ci pe stimularea dorintelor."(Valentin Protopopescu - *Amorul propriu – diferite accetiuni,* http://revistacultura.ro/articol.php?rezultat=954.
[77] Sigmund Freud, *Psihologia nconstientului*, *ed. cit.*, p. 35.
[78] Doar o anumitã lipsã poate determina actiunea, lectura necesitã la rândul ei existenta unei nevoi în viata psihicã a individului, pe care nu o poate îndeplini realitatea.
[79] Sigmund Freud, *op. cit.*, p. 36.
[80] http://ro.wikipedia.org/wiki/Psihanaliz.
[81] *The Uncanny road to trauma…*
http://naughtthought.wordpress.com/2008/01/19/migrations-of-trauma/ (Nu am reusit, din nefericire, sã identificãm autorul acestui eseu).

In acest an, 2008,
trei lucrari de licenta
au ca obiect Banda Desenata:

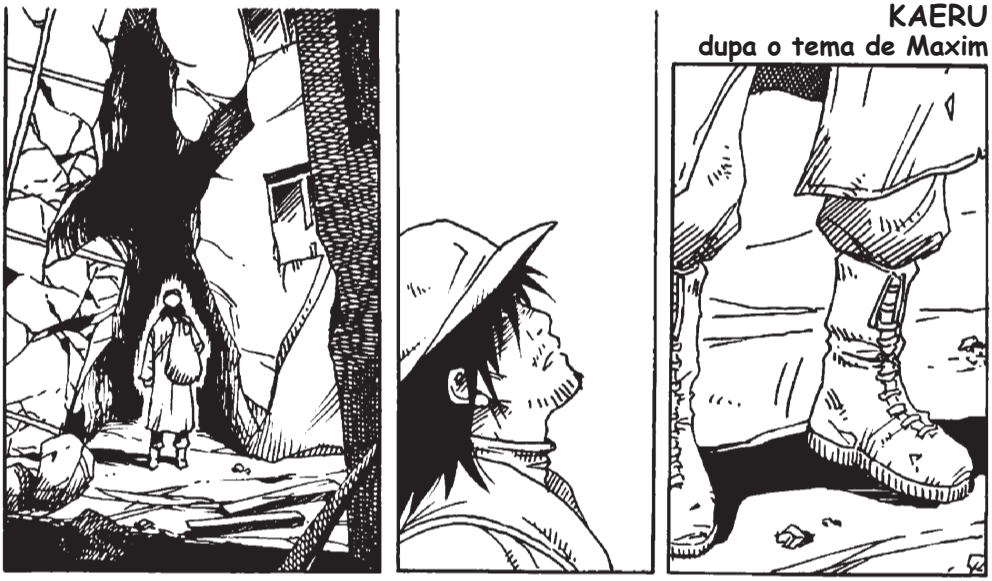
BANDA DESENATÃ: FORMÃ DE SPAÞIALIZARE VIZUALÃ A DIEGEZEI de Ioan Flaviu Patrunjel, coordonator: conf.univ.dr. Ciprian Mihali, Universitatea Babes-Bolyai Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie si Filosofie, specializarea Filosofie

BENZI DESENATE - HARAP ALB de Dan Florin Negrut / Emil Pop, Universitatea din Oradea, Facultatea de Arte Vizuale - Design industrial

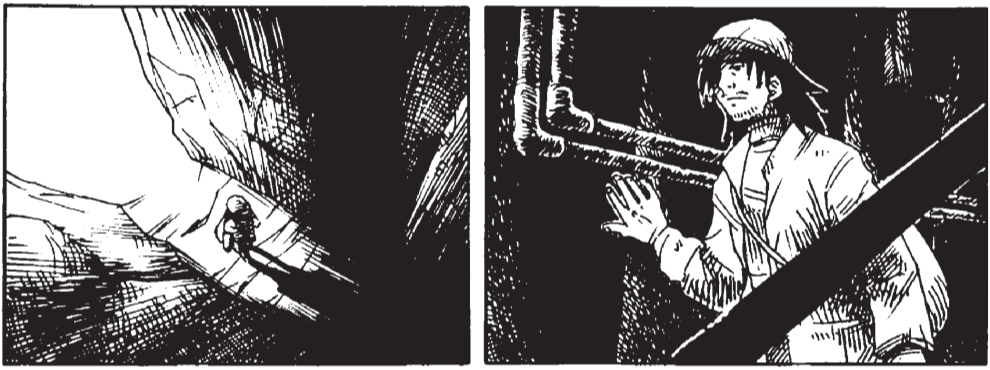
GREUCEANU - BENZI DESENATE de Adrian Barbu, coordonator: prof.univ.dr. Radu Solovastru, Universitatea de Arta si Design Cluj-Napoca, Facultata de Arte Plastice, Specializarea Grafica.

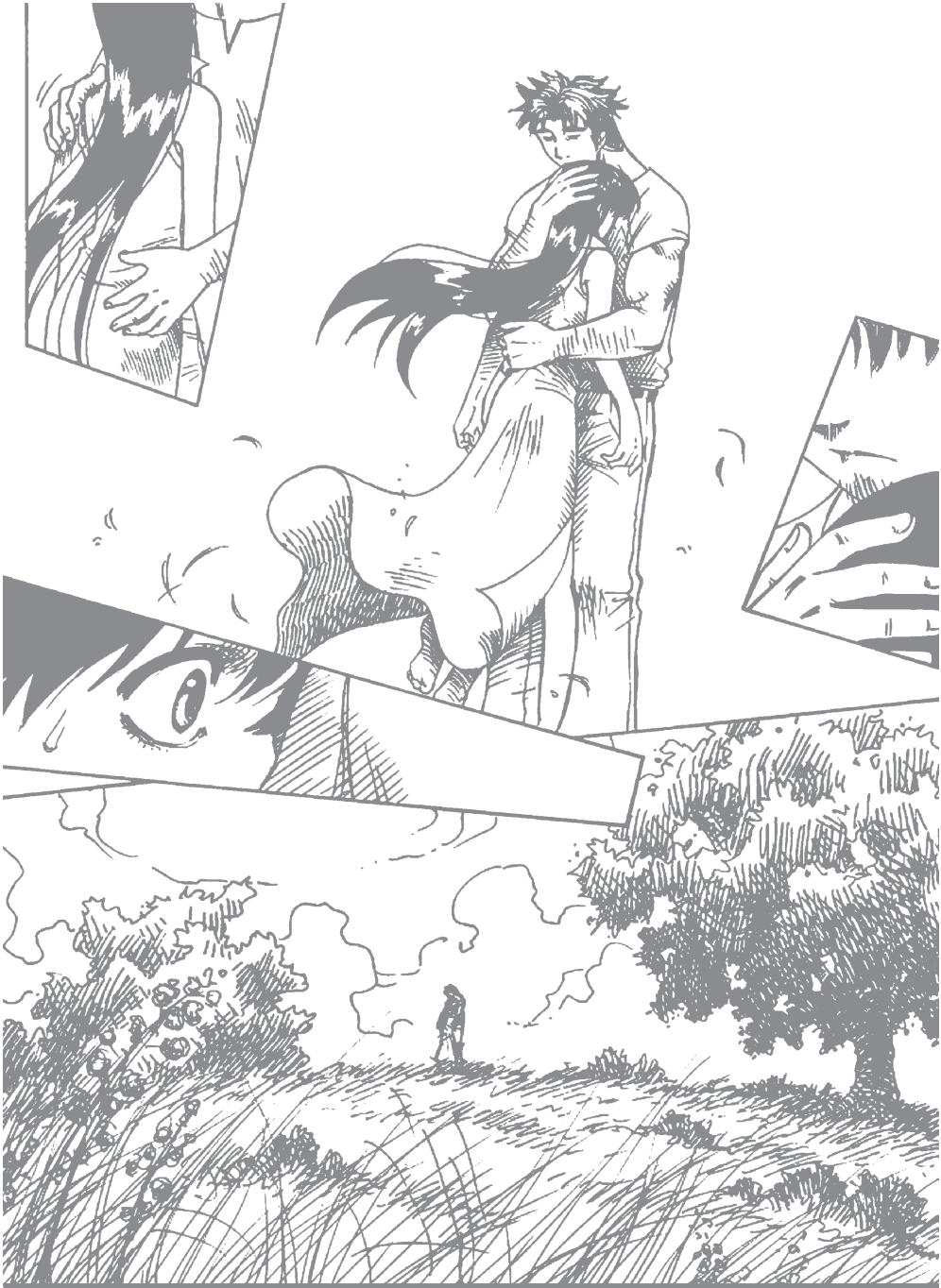
KAERU - ***Colinele din Korad***

KAERU
dupa o tema de Maxim



Intoarcerea soldatului





Vrei mai mult? Citeste “AH, BD!” *http://ahbd.syndicart.net/*
Marian Mirescu, CP 1471, OP 4, 200890-Craiova
ah_bd@hotmail.com / artacme@yahoo.com /
www.syndicart.net http://dreamworld.syndicart.net/